



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS**

JAILSON DOS SANTOS

**EXPLORANDO OS PROCESSOS DE FORMAÇÃO
DE PALAVRAS A PARTIR DO JOGO *PROPAGAME***

São Cristóvão – SE
2020

JAILSON DOS SANTOS

**EXPLORANDO OS PROCESSOS DE FORMAÇÃO DE
PALAVRAS A PARTIR DO JOGO *PROPAGAME***

Relatório de Pesquisa apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para a obtenção de título de Mestre no Programa de Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS/POSGRAP.

Área de Concentração: Linguagens e Letramentos

Linha de Pesquisa: Teorias da linguagem e ensino

Orientador: Prof. Dr. Sandro Marcio D. A. Marengo
Bolsa: CAPES

São Cristóvão – SE
2020

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

S237 Santos, Jailson dos
Explorando os processos de formação de palavras a partir
do jogo *propagame* / Jailson dos Santos ; orientador Sandro
Marcio Drumond Alves Marengo.– São Cristóvão, SE, 2020.
94 f. : il.

Relatório (mestrado profissional em Letras) –
Universidade Federal de Sergipe, 2020.

1. Língua portuguesa – Estudo e ensino. 2. Língua
portuguesa – Formação de palavras. 3. Anúncios. 4.
Publicidade. 5. Jogos no ensino de língua portuguesa. I.
Marengo, Sandro Marcio Drumond Alves Marengo, orient. II.
Título.

CDU 808



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA-POSGRAP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM LETRAS PROFLETRAS/SC



ATA DE DEFESA DA COMISSÃO JULGADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO APRESENTADA PELO ESTUDANTE JAILSON DOS SANTOS PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRE PROFISSIONAL EM LETRAS EM REDE – PROFLETRAS. Aos vinte e um dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte, às dez horas, na Sala 16 do Centro de Educação a Distância da Universidade Federal de Sergipe, reuniu-se a Comissão Julgadora da Dissertação de Mestrado **JAILSON DOS SANTOS**, composta pelos professores doutores: **Sandro Marcio Drumond Alves Marengo** (Presidente da Banca), **LEILANE RAMOS DA SILVA** (membro interno) e **LILIANE LEMOS SANTANA BARREIROS** (membro externo ao programa) para examinar o trabalho apresentado sob o título **EXPLORANDO OS PROCESSOS DE FORMAÇÃO DE PALAVRAS A PARTIR DO JOGO PROPAGAME**. O orientador, assumindo os trabalhos na qualidade de Presidente da Comissão, passou a palavra ao candidato, informando a todos o tempo limite de 20 minutos para a apresentação inicial. Terminada a exposição do mestrando, o Presidente passou a palavra a cada um dos membros da Comissão Julgadora, informando que o tempo previsto para a arguição era de trinta minutos. Após a arguição, a comissão deliberou sobre o resultado da avaliação do trabalho. Em relação ao título de “Mestre Profissional em Letras”, o mestrando foi considerado:

- ☒ APROVADO
() APROVADO COM RESTRIÇÃO
() REPROVADO

Parecer:

OTCF atende aos requisitos endossados no Profletras, apresenta consistência técnico-metodológica, a partir de um jogo digital (PROPAGAME) replicável na sala de aula da educação básica.

Para constar, eu, Luana Francisca da Silva Fraga (secretária), lavrei a presente ata, que será lida, aprovada e assinada pelos Membros da Comissão Julgadora. Cidade Universitária “Prof. José Aloísio de Campos”, 21 de fevereiro de 2020.

SANDRO MARCIO DRUMOND ALVES MARENGO
PRESIDENTE

LEILANE RAMOS DA SILVA
EXAMINADOR INTERNO

LILIANE LEMOS SANTANA BARREIROS
EXAMINADOR EXTERNO



À minha filha Jayane Fabielly Silva Santos;
À minha esposa Fabiane Costa Silva;
À minha mãe Maria Anita Santos;
A meu pai Martins dos Santos (*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

À CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, pelo incentivo financeiro durante o período do mestrado.

À Universidade Federal de Sergipe, seu corpo docente, direção e funcionários.

Ao meu orientador Prof. Dr. Sandro Marcio Drumond Alves Marengo.

Aos professores que fizeram parte de minha formação acadêmica e profissional.

Aos membros da banca examinadora, que dedicaram o seu tempo para analisar o presente trabalho.

Aos meus colegas de turma que me ajudaram em momentos de dúvidas e informações, em especial a Jaci, que é um exemplo de companheirismo.

Ao meu colega Prof. Me. João Paulo Lima Cunha, que me incentivou a ingressar no Profletras.

A todos que participaram e colaboraram de alguma maneira neste processo, contribuindo assim, para esta minha grande conquista.

A minha mãe e ao meu pai (*in memorian*), a quem eu disse que um dia ia ser doutor.

A minha esposa e a minha filha que me acompanharam durante esta caminhada, muitas vezes sentindo falta de minha atenção e de mais momentos de lazer em minha companhia.

A minha irmã Maria Edimária Santos, em quem eu me espelhei para exercer a profissão de magistério.

A Deus, por me propiciar saúde e paz para que eu pudesse concretizar este sonho.

Muito obrigado.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Anúncio publicitário de brinquedo.....	22
Figura 2 – Imagem de uma bicicleta como mote para produção textual.....	22
Figura 3 – Anúncio publicitário de torrada.....	23
Figura 4 – Anúncio em ônibus do Estado de Sergipe.....	23
Figura 5 – Imagem utilizada na seção “Estrangeirismos”.....	24
Figura 6 – Pôster mostrando crianças observando doces na vitrine.....	24
Figura 7 – Anúncio publicitário da Kodak.....	26
Figura 8 – Fotografia da Microbike (Leipzig/Alemanha).....	27
Figura 9 – Discurso de formatura utilizado na seção “Oralidade”.....	28
Figura 10 – Anúncio do projeto Beija-Flor.....	30
Figura 11 – Tira de Garfield.....	35
Figura 12 – Anúncio da Pharmacia Popular.....	39
Figura 13 – Promoção da Bombril “Toda brasileira é uma Diva”.....	40
Figura 14 – Representantes das equipes aguardando o início do jogo.....	44
Figura 15 – Disposição do jogo para classe.....	45
Figura 16 – Alunos operando o jogo.....	46
Figura 17 – Alunos jogando o <i>Propagame</i>	46
Figura 18 – Entusiasmo da turma.....	48
Figura 19 – Controlando os ânimos.....	48
Figura 20 – ícone do arquivo <i>Propagame</i>	62
Figura 21 – Imagem da primeira tela do <i>game</i>	62
Figura 22 – Comando para escolha do número de equipes.....	62
Figura 23 – Comando usado para escolha de uma partida com 3 equipes.....	62
Figura 24 – Inserindo o valor da pontuação da partida.....	63
Figura 25 – Tela com o tabuleiro digital.....	63
Figura 26 – Peões do tabuleiro.....	64
Figura 27 – Boxes das equipes.....	64
Figura 28 – Imagem do dado do tabuleiro.....	65
Figura 29 – Botão usado para fechar o programa.....	65

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Estudo da derivação sob a ótica de cinco gramáticos..... 17

Quadro 2 – Estudo da composição sob a ótica de cinco gramáticos..... 18

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CELM	Colégio Estadual Leandro Maciel
JEE	Jogos Educativos Eletrônicos
LD	Livro Didático
LU	Lefèvre-Utile
OA	Objeto de Aprendizagem
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PIBITI	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação
PNLD	Programa Nacional do Livro Didático
Proletras	Mestrado Profissional em Letras
SBC	Sociedade Brasileira de Computação
SC	São Cristóvão
TCF	Trabalho de Conclusão Final

RESUMO

O contexto atual das aulas de língua portuguesa nas escolas brasileiras implica a necessidade de práticas que possam atrair a atenção do aluno, uma vez que as formas de abordagens dessa disciplina, por vezes, não estão alinhadas ao que o discente deseja encontrar nesses momentos de aprendizado. A par deste contexto, inicialmente, foram identificados pontos críticos correlacionados ao ensino-aprendizagem do conteúdo específico de processos de formação de palavras, dando destaque à derivação e à composição. O ponto de partida adotado foi a análise do que preconizavam os documentos oficiais sobre o ensino do léxico (os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Currículo do Estado de Sergipe). Em seguida, analisamos o livro didático de língua portuguesa do 9º ano **Para Viver Juntos** (PAIVA et al., 2015), aprovado no Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) de 2016, que é usado no Colégio Estadual Leandro Maciel (CELM), localizado em Rosário do Catete, o qual é o *locus* de desenvolvimento do nosso Trabalho de Conclusão Final (TCF). Ao contrastar os documentos oficiais com o livro didático, apontamos algumas lacunas (LISKA, 2018) e, a partir delas, nosso objetivo se assentou em confeccionar um objeto de aprendizagem na forma de um Jogo Eletrônico Educacional (JEE) que permitisse ao educando, de forma mais dinâmica, estudar a língua portuguesa não só como um sistema de normas e regras memorizáveis, mas também centrando atenção ao seu uso cotidiano (VIEIRA, 2017; ANTUNES, 2014). O JEE criado, chamado de *Propagame*, se apoia nos três eixos para o ensino de gramática estabelecidos por Vieira (2017). Tomando anúncios publicitários e de propagandas como base textual, o JEE articula o gênero textual ao conteúdo gramatical processos de formação de palavras (GONÇALVES, 2008), visando suprir essa lacuna deixada pelo LD (LISKA, 2018) e tornar mais atrativas as aulas dessa disciplina, ajudando assim, a minimizar a visão estigmatizada de que português é difícil. Após a aplicação do *Propagame*, chegou-se à conclusão de que a visão de língua difícil pode ser desestigmatizada. A atuação dos alunos no *game* demonstrou que é possível aprender de maneira diferente e prazerosa (SILVA; SALES; CASTRO, 2019). Por fim, o objetivo de levar o educando a se interessar mais por português foi atingido, como ficou demonstrado nos diários dos alunos em que eles registraram suas impressões sobre o uso do *game* em aula.

Palavras-chave: Ensino de português. Formação de palavras. Anúncio publicitário. Games.

ABSTRACT

The current context of Portuguese language classes in Brazilian schools implies the need for practices that can attract the student's attention, since the ways of approaching this discipline are sometimes not aligned with what the student wants to find in these moments of learning. Therefore, initially, critical points were identified correlated to the teaching-learning of the specific content of word formation processes, emphasizing derivation and composition. The starting point adopted was the analysis of what the official documents on the teaching of the lexicon recommended (the National Curriculum Parameters (PCN), the National Common Curricular Base (BNCC), the Curriculum of the State of Sergipe). Then, we analyzed the 9th year Portuguese language textbook *Para Viver Juntos* (PAIVA et al., 2015), approved in the 2016 National Textbook Program (PNLD), which is used at the Leandro Maciel State College (CELM), located in Rosário do Catete, which is the locus of development of our Final Conclusion Work (TCF). In contrasting the official documents with the textbook, we pointed out some gaps (LISKA, 2018) and, based on them, our objective was based on making a learning object in the form of an Educational Electronic Game (JEE) that would allow the student, in a more dynamic way, studying the Portuguese language not only as a system of memorable norms and rules, but also focusing attention on its daily use (VIEIRA, 2017; ANTUNES, 2014). The created JEE, called *Propagame*, is based on the three axes for teaching grammar established by Vieira (2017). Taking advertisements and advertisements as a textual basis, the JEE articulates textual genre with grammatical content word formation processes (GONÇALVES, 2008), aiming to fill this gap left by LD (LISKA, 2018) and make the classes of this discipline more attractive, thus helping to minimize the stigmatized view that Portuguese is difficult. After the application of *Propagame*, it was concluded that the vision of difficult language can be de-stigmatized. The performance of students in the game demonstrated that it is possible to learn in a different and enjoyable way (SILVA; SALES; CASTRO, 2019). Finally, the objective of taking the student to become more interested in Portuguese was achieved, as demonstrated in the students' diaries in which they registered their impressions about the use of the game in class.

Keywords: Portuguese teaching. Word formation. Advertisement. Games.

SUMÁRIO

1. PALAVRAS INICIAIS.....	12
2. APRESENTANDO OS ALICERCES TEÓRICOS.....	17
2.1 O aspecto gramatical abordado.....	17
2.2 O livro didático e sua abordagem gramatical.....	21
2.3 O manual do professor e sua abordagem gramatical.....	31
3. COMO CONSTRUIMOS O PRODUTO.....	37
3.1 Gêneros textuais: propaganda e publicidade.....	37
3.2 Separando e organizando as publicidades.....	41
3.3 Produzindo as perguntas do <i>game</i>	41
3.4 Como o jogo eletrônico foi produzido.....	42
3.5 Aplicando o jogo em sala de aula.....	44
4. O RESULTADO DA APLICAÇÃO DO JOGO.....	50
5. PALAVRAS FINAIS.....	54
REFERÊNCIAS.....	57
APÊNDICES.....	60
Apêndice I – Tutorial do jogo <i>Propagame</i>	61
Apêndice II – Planilha com os endereços eletrônicos dos anúncios.....	67
Apêndice III – Anúncios e questões utilizados no <i>Propagame</i>	71
ANEXO.....	83
Texto dos alunos sobre a aplicação do jogo.....	83

1 PALAVRAS INICIAIS

Diariamente, os professores encontram problemas em sala de aula que interferem na aprendizagem dos alunos. Essas dificuldades tornam-se evidentes desde uma simples conversa paralela durante a explicação de um determinado conteúdo a momentos de perturbações que ocorrem, principalmente, nas aulas de últimos horários (4^o e 5^{o1}). Nas últimas aulas, alunos já cansados de tanto escrever, responder a diversos exercícios ou de ouvir muitas aulas plenamente expositivas nos primeiros horários, optam por chamar a atenção por meio de comportamentos eufóricos. É claro que isso não é uma regra, mas é algo que acontece bastante nas escolas públicas brasileiras e, particularmente, no meu cotidiano de docente no Colégio Estadual Leandro Maciel (CELM), localizado em Rosário do Catete, interior de Sergipe.

Em se tratando de aulas de língua portuguesa, um dos motivos que os levam a perder o foco é o pensamento estigmatizado de que o português é difícil e as aulas são memorizações de normas e regras de uma língua que é divergente muitas vezes daquela usada no dia a dia. Imbuídos dessa falsa ideologia, há alunos que não se dedicam à disciplina, e o que é pior: apresentam comportamentos inadequados em sala de aula que prejudicam a sua aprendizagem e a dos demais colegas.

Com a pretensão de minimizar a visão distorcida dessa disciplina, procurei identificar os pontos críticos correlacionados ao ensino-aprendizagem do conteúdo específico de processos de formação de palavras, dando destaque à derivação e à composição, e apresentar um objeto de aprendizagem que permitisse ao educando, de forma mais dinâmica, ver a língua portuguesa não só como um sistema de normas e regras memorizáveis e não correspondentes ao uso cotidiano.

Tomei como ponto de partida a análise de alguns documentos oficiais, entre eles os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Currículo do Estado de Sergipe e o livro didático de língua portuguesa do 9^o ano, aprovado no Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) de 2016, que uso em sala de aula. Além disso, a leitura do artigo *Três eixos para o ensino de gramática: uma proposta experimental*, de Sílvia Rodrigues Vieira, e dos conceitos de alguns gramáticos da língua portuguesa referentes aos processos de formação de palavras,

¹ O 4^o horário corresponde ao período de 09h50min às 10h40min. O 5^o horário é de 10h40min às 11h30min.

me serviram de aportes teóricos para o desenvolvimento da pesquisa que ora se apresenta.

Os PCN de língua portuguesa dos anos finais do ensino fundamental já sinalizavam a necessidade de utilização de recursos tecnológicos, tanto para uso em sala de aula quanto para atualização profissional ao objetivar que o aluno deve “[...] saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos [...]” (BRASIL, 1998, p. 8).

Já a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017, p. 136), por sua vez, também valoriza a utilização de gêneros da cultura digital. Esse documento propõe o uso desses gêneros como forma de “[...] fomentar uma formação que possibilite o trato crítico e criterioso das informações e dados”. Ainda em conformidade com os pressupostos dos PCN (1998), a BNCC (2017) também defende que os conhecimentos sobre a língua e a norma-padrão² não devem ser propostos de forma dissociada das práticas diárias de linguagem. Então, devem ser valorizadas atividades que impulsionem reflexões sobre o uso e funcionamento da língua, concebida como forma de interação. Valoriza-se, na BNCC de Língua Portuguesa, uma perspectiva de progressão de conhecimentos – das regularidades às irregularidades; dos usos mais frequentes e simples aos menos habituais e mais complexos.

Ao tomar o Currículo de Sergipe, aprovado em dezembro de 2018, verifiquei que ele também se alinha com o que prega os PCN (1998) e a BNCC (2017). Esse documento aponta que se deve promover os multiletramentos³ com auxílio das ferramentas digitais e dos trabalhos com os gêneros discursivos.

Agregando todas as propostas dos documentos, optei por construir um jogo educativo eletrônico (JEE), que pertencesse à realidade dos alunos da faixa etária com a qual trabalho⁴. Meu JEE foi pensado para contemplar o conteúdo de processos de formação de palavras por meio de publicidades e propagandas. Dessa forma, acredito que minha proposta busca não dissociar língua em uso, gênero

² O conceito de norma-padrão aqui adotado é o do professor Carlos Alberto Faraco, o qual não vê a norma-padrão como uma variedade da língua, mas sim, “[...] como um construto sócio-histórico que serve de referência para estimular um processo de uniformização” (FARACO, 2008, p. 75).

³ Nesta pesquisa trabalha-se com o conceito de multiletramentos de Roxane Rojo (2012), o qual, segundo essa autora, [...] aponta para dois tipos específicos e importantes de multiplicidade presentes em nossas sociedades, principalmente urbanas, na contemporaneidade: a **multiplicidade cultural** das populações e a **multiplicidade semiótica** de constituição dos textos por meio dos quais ela se informa e se comunica.

⁴ A turma do 9º ano A do CELM é composta por alunos com idades que variam de 13 a 18 anos.

textual/discursivo circulante e análise linguística e, portanto, busco explorar os três eixos de ensino de gramática (VIEIRA, 2017) que serão apontados posteriormente neste Trabalho de Conclusão Final (TCF) apresentado em forma de relatório de pesquisa, seguindo as diretrizes do Mestrado Profissional em Letras (Profletras / SC).

Como se observa, não se trata de escolher um documento a ser seguido, mas de escolher habilidades a serem desenvolvidas, visto que esses documentos oficiais estão em constante diálogo. Pensando nisso, analisei o livro didático de língua portuguesa **Para Viver Juntos** (PAIVA et al., 2015), que é o escolhido e usado na escola estadual em que trabalho, quanto à sua conformidade com esses documentos. Procurei identificar pontos convergentes e/ou divergentes com o que preconizam os documentos oficiais a fim de, na construção do JEE, inserir alternativas que minimizassem as divergências ao mesmo tempo que pudesse valorizar várias formas de letramentos e, em específico, o letramento digital.

Reitero que minha posição é a de que não se pode e nem se deve descartar o ensino da gramática normativa, porém ressalto que é importante que essa norma seja estudada também com vista a que os alunos entendam os fenômenos linguísticos sob a ótica não só da estrutura, mas também de seu funcionamento (ANTUNES, 2014). Sei que esse é um grande desafio para o ensino de língua portuguesa e que a presente pesquisa, ao abordá-lo, ajudará a exploração de outras alternativas para o ensino-aprendizagem da gramática tradicional. Acredito que o propósito do Profletras é o de possibilitarmos a criação de ações valorativas do uso efetivo que as pessoas fazem da língua, porém sem abdicar dos preceitos normativos regentes do nosso idioma, uma vez que não existe língua sem gramática. O JEE tem, entre suas finalidades, criar possibilidades para atingir esse objetivo, já que ele faz uso de anúncios publicitários e de propagandas pertencentes à realidade do nosso público alvo.

Ao nomear o meu JEE por *Propagame*, propositalmente, fiz uso de vários processos de formação de palavras: 1) uma redução da palavra *propaganda* – gerando *propa*; 2) um estrangeirismo – por meio de *game*, vernáculo de língua inglesa; 3) uma composição por justaposição – *propa* + *game*; que, ao final gera 4) um neologismo – para nomear o produto final.

Minha proposta na construção conceitual do JEE se apoia nos eixos para o ensino de gramática estabelecidos por Vieira (2017). A autora aponta que o principal objetivo do ensino de língua portuguesa é desenvolver a competência de leitura e

produção de texto. Ela concorda com a ideia de que a unidade textual, em seus múltiplos aspectos, deve ser o ponto de partida e o ponto de chegada das aulas de português. Porém, não despreza a ideia de que os elementos gramaticais são essenciais para a construção do sentido e que devem ser tratados como objeto de ensino numa abordagem reflexiva da gramática, de maneira sistemática e adequada ao alunado. Assim, a autora aponta que o desafio é de natureza metodológica, no qual deve haver a integração da reflexão linguística aos outros objetivos escolares. É nesse desafio que sou solidário à autora e é nele que insiro o trabalho que desenvolvi.

Vieira (2017) propõe a conjugação de três eixos de aplicação do ensino de gramática nas aulas de língua portuguesa, são eles: (I) elementos que permitem a abordagem reflexiva (a linguística, a epilinguística e a metalinguística); (II) recursos expressivos na construção do sentido do texto; e (III) instâncias de manifestação de normas/variedades.

No que concerne às abordagens reflexivas do Eixo 1, a autora descreve que a atividade linguística tem por fim tornar operacional e ativo um sistema a que o aluno já teve acesso fora da escola, em suas atividades linguísticas comuns. Em relação à atividade epilinguística, Vieira (2017) estabelece que deve levar o aluno, desde cedo, a diversificar os recursos expressivos com que fala e escreve, a operar sobre sua própria linguagem, praticando a diversidade dos fatos gramaticais de sua língua. Por fim, para a autora, a atividade metalinguística acontece naturalmente, como um “trabalho inteligente de sistematização gramatical” que permite descrever a linguagem a partir da observação do caráter sistemático das construções, cheias de significação. Ela funciona como um recurso ao possibilitar que o professor e os alunos consultem materiais auxiliares.

Apresentar essa proposta de Vieira (2017) é importante porque foi nela em que o presente trabalho se assentou, não só para a construção da dinâmica do jogo, mas, sobretudo, nas formas de exploração de leitura das propagandas e publicidades por meio das perguntas formuladas para o JEE.

O esperado com a aplicação do jogo digital era que houvesse um maior interesse e participação dos alunos nas atividades, culminando numa melhor avaliação do estado de assimilação do conteúdo abordado. Em minhas palavras finais, direi se minhas expectativas foram confirmadas. Contudo, antes de chegar até esse ponto, o percurso que construí para o entendimento da pesquisa passará pelas seções “Apresentando os alicerces teóricos”, em que privilegio uma recorte descritivo

das teorias gramaticais necessárias para o entendimento de formação de palavras que usei no JEE; “Como construímos o produto”, onde explico, passo a passo, como o jogo foi pensado, produzido e aplicado em sala de aula; em “Discutindo os resultados”, me detenho a discutir os resultados gerados após a aplicação do jogo em sala de aula; e, por fim, em “Palavras finais”, exponho as conclusões da pesquisa e os impactos dela para a educação brasileira, para os professores em geral e para mim, como agente replicador das experiências vividas no Profletras.

2 APRESENTANDO OS ALICERCES TEÓRICOS

O aspecto gramatical com o qual trabalhei na construção do JEE foi o processo de formação de palavras. Portanto, é necessário que se apontem nesta seção as considerações teóricas que guiaram o meu entendimento sobre esses processos. Segundo Liska (2018), é possível perceber que, ainda hoje, a abordagem do ensino dos processos de formação de palavras continua privilegiando aspectos estruturais e de classificação dos mecanismos de derivação e composição. É importante ressaltar que na BNCC permanecem essas habilidades, ainda que, segundo o autor, também haja “[...] orientação para que o aluno identifique as significações que prefixos e sufixos acrescentam à palavra” (LISKA, 2018, p. 175). Ainda de acordo com Liska (2018), os livros didáticos seguem trabalhando de modo bastante insistente na “[...] distinção de palavras primitivas, derivadas e compostas somente pela sua forma” (LISKA, 2018, p.175). Dessa feita, com o fim de fazer uma aproximação com os processos de formação de palavras, consultei o que dizem 05 (cinco) gramáticos e 02 (dois) teóricos sobre esse assunto, os quais estão presentes nas referências do LD do aluno, sendo essa a justificativa de sua presença nesse momento da atual pesquisa.

2.1 O ASPECTO GRAMATICAL ABORDADO

De maneira sucinta, apresento a seguir dois quadros, em ordem cronológica, com os principais conceitos de derivação e composição dados pelos gramáticos consultados. Posteriormente, após a análise dos quadros 1 e 2, pretendo observar como esses pressupostos são tratados no livro didático da escola onde trabalho.

Quadro 1 – Estudo da derivação sob a ótica de cinco gramáticos.

DERIVAÇÃO	
Gramático	Conceito
Rocha Lima (1957)	É o processo pelo qual de uma palavra se formam outras, por meio da agregação de certos elementos que lhe alteram o sentido – referido sempre, contudo, à significação da palavra primitiva. (p. 200)
Cunha e Cintra (1985)	Tanto os sufixos como os prefixos formam novas palavras que conservam de regra uma relação de sentido com o radical derivante. (p. 98)

Mário A. Perini (1995)	Chama-se derivação uma variação da forma (e do significado) da palavra que se caracteriza por assistematicidade de ocorrência. Por exemplo, <i>fazer</i> está associado a <i>desfazer</i> , mas nem todo verbo tem uma forma associada em <i>des</i> , já que não existem as formas <i>deschegar</i> , <i>desdormir</i> , <i>desescrever</i> . (p. 346)
Evanildo Bechara (1999)	Consiste no acréscimo ao radical de um sufixo lexical ou derivacional. Ex.: casa + inha = casinha. (p. 341)
Ataliba de Castilho (2010)	Na relexicalização por derivação, juntamos prefixos e sufixos derivacionais a um radical pré-existente, criando palavras derivadas tais como <i>falar</i> ~ <i>desfalar</i> , <i>amor</i> ~ <i>amoroso</i> ~ <i>amorosamente</i> , palavra esta em que a reativação ocorreu mais de uma vez. (p. 117)

Fonte: Elaborado pelo pesquisador.

Quadro 2 – Estudo da composição sob a ótica de cinco gramáticos.

COMPOSIÇÃO	
Gramático	Conceito
Rocha Lima (1957)	É o processo pelo qual se cria uma palavra pela reunião de dois ou mais elementos vocabulares de significação própria, de tal sorte que o conjunto deles passe a formar um todo com significação nova. (p. 200)
Cunha e Cintra (1985)	Consiste em formar uma nova palavra pela união de dois ou mais radicais. A palavra composta representa sempre uma ideia única e autônoma. Ex.: madrepérola, vitória-régia, mil-folhas. (p. 119)
Mário A. Perini (1995)	Não trata esse conceito.
Evanildo Bechara (1999)	Por composição entende-se a junção de dois elementos identificáveis pelo falante numa unidade nova de significado único e constante. Ex.: papel-moeda, boquiaberto, planalto. (p. 351)
Ataliba de Castilho (2010)	Na relexicalização por composição, juntamos radicais pré-existentes, criando palavras compostas, como em <i>guarda-chuva</i> , <i>pé de moleque</i> . (p. 117)

Fonte: Elaborado pelo pesquisador.

Ao se observar estruturalmente as palavras da língua portuguesa, percebemos que em muitas delas existem algumas partes que se repetem ora no início, ora no final. A utilização dessas partes, denominada pela gramática normativa de afixos (CUNHA; CINTRA, 2013, p. 93) agregadas a um radical, é uma maneira frequentemente adotada pelos falantes de nossa língua para formar novas palavras. Com isso, esse fato implica na diminuição do número de palavras, já que existe um acervo de elementos em maior quantidade que, ao serem combinados, originam novos itens lexicais.

Buscando conceituar esse processo de formação de palavras da língua portuguesa, vários gramáticos têm se empenhado em criar uma definição para ele. Celso Cunha e Luís Lindley Cintra, na **Nova Gramática do Português Contemporâneo**, o define como “[...] o conjunto de processos morfossintáticos que permitem a criação de unidades novas com base em morfemas lexicais. Utilizam-se assim, para formar as palavras, os afixos de derivação ou os procedimentos de composição” (CUNHA; CINTRA, 2013, p. 97).

Já Ataliba de Castilho (2016, p. 54), em sua **Nova Gramática do Português Brasileiro**, diz que a palavra pode ser considerada a “unidade linguística maldita”, devido às dificuldades em conceituá-la. Nas aulas de Morfologia dos ensinos Fundamental e Médio, aprendemos sempre que há classes de palavras variáveis e outras invariáveis. Isso gera muitas confusões na mente do aluno na hora em que ele necessita flexionar determinados itens lexicais. Além disso, verificamos que podemos formar novas palavras a partir de elementos conhecidos da língua. Tudo isso diz respeito ao fato de as palavras da língua passarem por dois processos básicos de formação: a derivação e a composição.

Para Evanildo Bechara (2009, p. 339), em sua obra **Moderna Gramática Portuguesa**, “Prefixos e sufixos recebem o nome de afixos; são prefixos os afixos que se antepõem ao radical, e sufixos os que se lhe pospõem.”

O teórico Antônio José Sandmann, em sua obra **Formação de Palavras no Português Brasileiro Contemporâneo** (1988), faz uma profunda análise sobre esses dois processos. A princípio ele alerta que o foco de seu trabalho está na observância da produtividade de modelos de formação de palavras, seja ele de derivação ou composição. Dessa forma, a “novidade” em si de cada exemplo fica em segundo plano. Analisando a derivação, o estudioso faz uso de uma subdivisão em seis partes: 1) prefixação; 2) sufixação; 3) derivação regressiva; 4) conversão; 5) derivação parassintética; e 6) sequência derivacional: prefixação *versus* sufixação. É importante destacar que para o autor, “[...] a prefixação e a sufixação são, devido à sua produtividade, as partes mais importantes da derivação” (SANDMANN, 1988, p. 11). Prefixos e sufixos têm a característica comum de serem elementos presos e de se formarem ou ser possível formar com eles palavras em série.

Disso, denota-se a importância que é dada por Sandmann (1988) a esses dois processos. Em um determinado ponto de sua obra, ao abordar a prefixação, ele faz apontamentos sobre semelhanças que há nessa subdivisão da derivação prefixal (ou

prefixação) com o processo de composição. Em ambos, ocorre o acréscimo de um morfema anteposto a um radical, com ou sem emprego de hífen. No entanto, a possibilidade de se pressupor que a composição poderia ser considerada um tipo de prefixação é descartada, visto que os prefixos utilizados na derivação prefixal não têm existência própria no idioma. Já os morfemas utilizados na composição possuem existência própria, constituindo assim, uma palavra.

Tratando da derivação, Joaquim Mattoso Câmara, em sua obra **Estrutura da língua portuguesa** (2013, p. 81), sinaliza que uma derivação pode aparecer para um dado vocábulo e faltar para um vocábulo similar. A partir daí, ele cita como exemplo a palavra ‘cantar’, que dela deriva-se ‘cantarolar’, porém não há derivações semelhantes para ‘falar’ e ‘gritar’, já que não existem as formas ‘falarolar’ e ‘gritarolar’. Segundo esse autor, os morfemas gramaticais de derivação não constituem, assim, um quadro regular, coerente e preciso, pois como se observa nessas palavras usadas como exemplos, não há um padrão na formação de palavras nesse processo de derivação.

Analizando os quadros 1 e 2 apresentados, percebi que Carlos Henrique da Rocha Lima, em sua **Gramática Normativa da Língua Portuguesa**, a qual teve sua primeira publicação em 1957, define a derivação como um processo em que de uma palavra se formam outras através da junção de novos elementos que lhe modificam o sentido. Interessante observar que até então não há uma definição para esses elementos, tão importantes à significação da palavra primitiva.

Esse fato não ocorre nas gramáticas de outros autores de sua época. Na gramática de Cunha e Cintra, publicada pela primeira vez em 1985, por exemplo, fica claro que já há a atribuição de uma nomenclatura para esses termos. Nela, esses autores já fazem uso dos termos *sufixos*, *prefixos* e *radicais*.

Nesse mesmo viés, os gramáticos supracitados diferem também no tratamento dispendido à composição. Enquanto Rocha Lima (1957) a vê como um processo pelo qual se cria uma palavra pela união de dois ou mais elementos vocabulares, Cunha e Cintra (1985) não usam a expressão *elementos vocabulares*, mas sim, *radicais*.

Dando sequência à questão suscitada sobre as diferenças de perspectivas entre os gramáticos apresentados nos quadros 1 e 2, é hora de se atentar para a obra **Gramática Descritiva do Português** (1985), de Mário Augusto Perini. Esta, diferentemente das duas outras gramáticas referidas anteriormente, a de Rocha Lima e a de Cunha e Cintra, aborda questões linguísticas sob a ótica descritiva, ou seja,

preocupa-se em descrever a língua como ela funciona, sem atribuir juízos de valor, ocupando-se apenas em dizer que determinada sentença está adequada ou inadequada à situação em que ela foi empregada.

Concebendo a língua portuguesa como repleta de variações, Perini (1995) aborda apenas o processo da derivação, o qual ele trata como uma variação da forma e do sentido da palavra que ocorre de forma aleatória. Por tratar-se de uma gramática descritiva da língua, nela não há uma nomenclatura específica para os termos que se agregam às palavras primitivas.

Situando-se num meio termo entre os gramáticos normativos e descritivos, Evanildo Bechara, em sua **Moderna Gramática Portuguesa** (2009) conceitua a derivação de forma normativa, ao dizer que ela consiste no acréscimo ao radical de um sufixo lexical ou derivacional. Porém, ele segue a vertente da gramática descritiva ao conceituar a composição, já que o mesmo faz menção à elementos identificáveis pelo falante numa unidade nova de significado único e constante.

Fazendo uso de uma expressão altamente técnica, Ataliba de Castilho, em sua **Nova Gramática do Português Brasileiro** (2010), tece seus conceitos sobre a derivação e a composição com a nomenclatura *relexicalização*. Enquanto a lexicalização se refere à incorporação de uma nova palavra ao léxico, a relexicalização constitui numa nova atribuição de sentido a essa palavra devido ao acréscimo de novas partes (prefixos e/ou sufixos).

2.2 O LIVRO DIDÁTICO E SUA ABORDAGEM GRAMATICAL

A turma do 9º ano A do CELM, onde o jogo foi aplicado, utiliza o livro didático de português da Editora SM, Coleção **Para Viver Juntos**, aprovada no PNLD 2016. Esta coleção é composta por 4 volumes, que além do livro de atividades, acompanha o manual do professor.

O livro didático do 9º ano está dividido em nove capítulos, sendo os oito primeiros com explanações de conteúdos e o nono dedicado à revisão. Por estar inserido nele o conteúdo de processos de formação de palavras, foi escolhido o capítulo 8, que tem como tema “Anúncio publicitário e anúncio de propaganda”. Assim, inicialmente, destaco como pontos positivos desse capítulo:

- Textos com legenda explicando as partes de um anúncio publicitário (título, imagem, logotipo, *slogan*). Isso ajuda o aluno a identificar essas partes em outros anúncios;

Figura 1 – Anúncio publicitário de brinquedo



Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 245.

- Na proposta de produção textual, usa-se um produto moderno que muitos jovens gostam: a bicicleta, numa visão futurista;

Figura 2 – Imagem de uma bicicleta como mote para produção textual



Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 248.

- Uso de anúncio publicitário, ainda que de modo precário e pontual, para explicar o conteúdo gramatical. Na figura 3, o som produzido ao mastigar uma torrada é utilizado como exemplo para explicar o processo de formação de palavras por onomatopeia;

Figura 3 – Anúncio publicitário de torrada



Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 250.

- Uso de um anúncio publicitário do Estado de Sergipe (*busdoor*), no qual um ônibus de transporte coletivo da capital sergipana é utilizado para divulgar um tipo de hambúrguer.

Figura 4 – Anúncio em ônibus do Estado de Sergipe



Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 246.

- A seção que trata de estrangeirismos na moderna língua portuguesa (p. 254-255) faz uso de imagens e expressões atuais, portanto, próximas da realidade do aluno.

Figura 5 – Imagem utilizada na seção “Estrangeirismos”



Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 254.

Por outro lado, esse mesmo capítulo apresenta alguns pontos que poderiam ser trabalhados de outra forma, isto é, de maneira mais próxima à realidade do aluno, os quais seguem relacionados a seguir:

- Logo na abertura do capítulo, o primeiro anúncio publicitário utilizado pelos autores é muito antigo (Pôster de 1911), portanto, poderia ser trabalhado de forma comparativa com os anúncios atuais, para mostrar as mudanças;

Figura 6 – Pôster mostrando crianças observando doces na vitrine



Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 242-243.

- As atividades globais de reflexão linguística não fazem uso dos gêneros que o capítulo se propõe a trabalhar – anúncios publicitários e de propaganda. Já que se está trabalhando com esses gêneros, o ideal seria articulá-los a abordagem do aspecto gramatical (Processos de Formação de Palavras). Porém isso não ocorre. Na

segunda questão da página 268, por exemplo, eles utilizam um outro gênero diferente do desenvolvido no capítulo;

[...] Leia a definição de alguns termos de informática.

NAVEGADOR

Programa utilizado para navegar na web. Oferece a maioria dos recursos da Rede, como correio eletrônico, transferência de arquivos e acesso a grupos de discussão.

NET

Em inglês, rede. O termo é utilizado como sinônimo para internet.

NETFIND

Serviço de localização de endereços de usuários. É preciso fornecer ao servidor de netfind o nome da pessoa e uma indicação de onde ela trabalha para que o programa tente identificar o endereço.

NETIQUETA (ou “*netiquette*”)

Conjunto de regras que disciplinam o comportamento na internet. Ensina, entre outras coisas, como se comportar em grupos de discussão e como escrever mensagens de forma a preservar a eficiência da Rede e ampliar o potencial de comunicação.

Disponível em: <http://tecnologia.uol.com.br/dicionarios>. Acesso em: 22 jul. 2014.

- a. O texto do dicionário de tecnologia define algumas palavras usuais no universo da informática. Quais dessas palavras podem ser consideradas estrangeirismos? **Net e netfind.**
- b. De qual língua elas foram encorpadas? **Ambas têm origem no inglês.**
- c. Qual das palavras definidas não é um estrangeirismo? Ela é composta ou derivada?
A palavra navegador. É uma palavra derivada do verbo navegar.
- d. A palavra netiqueta combina as palavras (inter)net + (et)iqueta. Qual é o processo de formação dessa palavra? **Netiqueta é uma palavra composta por aglutinação.**

(Coleção *Para Viver Juntos*, Editora SM - 9º ano, p. 268).

- Ao introduzir a seção de produção de texto (p. 248), ocorre a utilização, mais uma vez, de um anúncio publicitário muito antigo, este sendo datado do ano de 1942 e pertencente à empresa Kodak. Assim como o primeiro, esse anúncio também poderia ser trabalhado de maneira comparativa, principalmente com fotos postadas em redes sociais;

Figura 7 – Anúncio publicitário da Kodak



Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 248.

- Após introduzir o gênero textual e propor ao aluno uma atividade de reprodução de um texto do mesmo gênero, ou seja, um anúncio publicitário, os autores direcionam seu foco para a reflexão linguística. No capítulo em análise (cap. 8) está previsto para ser trabalhado o conteúdo “Processos de formação de palavras: onomatopeia, abreviação e sigla”. No entanto, seria interessante que o livro abordasse esse assunto articulado com o gênero proposto no início do capítulo – o anúncio publicitário, o que só acontece na introdução, ao explicar a onomatopeia. Nos demais processos são utilizados outros gêneros textuais;

Figura 8 – Fotografia da Microbike (Leipzig/Alemanha)

Abreviação

Observe esta nota publicada no jornal eletrônico *Último Segundo*.

Uma moto de apenas dois quilos foi exibida nesta quinta-feira em Leipzig, na Alemanha. Veja a foto ao lado.

A Microbike, uma moto de 2 quilos e do tamanho de um sapato, foi exibida nesta quinta-feira em Leipzig (Alemanha) para promover uma feira de motocicletas que começa no dia 1º de fevereiro. Fotografia de 2008.



Disponível em: <<http://g1.globo.com>>. Acesso em: 7 nov. 2011.

Ao ler a nota, o leitor observa a presença das palavras *moto*, *quilo* e *foto*. Elas são formas abreviadas dos substantivos *motocicleta*, *quilograma* e *fotografia*.

Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 250.

Sigla é uma palavra criada a partir de iniciais de outras palavras que formam uma sequência.

Exemplos: Registro Geral => RG

Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística => Ibope

Código de Endereçamento Postal => CEP

(Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 251).

- Ao abordar o gênero anúncio de propaganda, assim como ocorreu com o anúncio publicitário, não há sequência no uso de textos do mesmo gênero ao se trabalhar o aspecto gramatical (p. 262-263);
- O texto utilizado na segunda questão da página 265, o qual tem o objetivo de abordar os processos de formação de palavras e efeitos humorísticos, apesar de ele ser uma fábula, da maneira como está escrito, dificulta bastante o entendimento do aluno, conforme se pode observar a seguir:

A baposa e o rode

Por um asino do destar uma rapiu caosa, num pundo profoço do quir não conseguai saiu. Um rode, passi por alando, algois tum depempo e vosa a rapendo foi mordade pela curiosidido. “Comosa rapadre” – perguntou – “que ê que esti fazá aendo?”. “Voção ente são nabe?” respondosa a mapreira rateu. “Vaí em a mais terrêca sível de teste a histoda do nordória. Salti aquei no foço deste pundo e guardarar a ei que brotágua sim pra mó. Porér, se vocem quisê, como é mau compedre, per me fazia companhode”. Sem pensezes duas var, o bem saltode tambou no pundo do foço. A rapente, imediatamosa, trepostas nas cou-lhes, apoifre num dos xides do bou-se e salfoço tora do fou,

enquava berranto: Adrade, compeus”.

MORAL: Jamie confais em quá estade em dificultém.

Millôr Fernandes. Fábulas fabulosas. Rio de Janeiro: Nórdica, 1991. p. 78.

- Finalizando o capítulo, os autores propõem uma atividade de oralidade – discurso de formatura – distanciando-se assim, da proposta inicial do capítulo que era o anúncio publicitário e de propaganda. Após a leitura de trechos de um discurso de formatura do fundador da Apple, Steve Jobs, proferido na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos, e da discussão das características de textos desse gênero, os alunos são instigados a desenvolver uma atividade de produção textual, ou seja, um discurso de formatura.

Figura 9 – Discurso de formatura utilizado na seção “oralidade”

ORALIDADE

Discurso de formatura

1. Leia este texto.

Estou honrado de estar aqui, na formatura de uma das melhores universidades do mundo. Que a verdade seja dita, eu nunca me formei na universidade. Isso é o mais perto que eu já cheguei de uma cerimônia de formatura. Hoje, eu gostaria de contar a vocês três histórias da minha vida. E é isso. [...]

Às vezes, a vida bate com um tijolo na sua cabeça. Não perca a fé. Estou convencido de que a única coisa que me permitiu seguir adiante foi o meu amor pelo que fazia. Você tem que descobrir o que você ama. Isso é verdadeiro tanto para o seu trabalho quanto para com as pessoas que você ama. Seu trabalho vai preencher uma parte grande da sua vida, e a única maneira de ficar realmente satisfeito é fazer o que você acredita ser um ótimo trabalho. E a única maneira de fazer um excelente trabalho é amar o que você faz. Se você ainda não encontrou o que é, continue procurando. Não sossegue.

Discurso de Steve Jobs aos formandos de Stanford. Disponível em: <<http://www.jb.com.br/ciencia-e-tecnologia/noticias/2011/10/06/leia-a-integra-do-discurso-de-steve-jobs-para-os-formandos-de-stanford/>>. Acesso em: 9 abr. 2015.

Steve Jobs (1955-2011). Fotografia de 2010, Califórnia, Estados Unidos.

Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 270.

Após a leitura desse texto, os alunos são instigados a produzirem um outro texto – discurso de formatura – conforme orientações apresentadas na sequência em um roteiro: seleção do evento; preparação da apresentação; apresentação do discurso; avaliação (p. 270-271).

Analisando o livro didático em relação aos conceitos supracitados, este conceitua a derivação como “um processo pelo qual uma palavra nova se forma a partir de uma palavra já existente (chamada primitiva). Na maior parte dos casos, a

derivação está ligada ao acréscimo de um sufixo, um prefixo ou ambos à palavra primitiva”. (Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM – 9º ano, p. 263). Podemos observar que esta definição se alinha aos preceitos dos gramáticos tradicionais, como Rocha Lima, Celso Cunha e Bechara, os quais também veem a derivação como um processo criativo. Além disso, nesta mesma seção do livro didático é apresentada uma subclassificação para esse processo, que também coaduna com a visão dos autores citados anteriormente:

- A **derivação prefixal** é aquela que se dá pelo acréscimo de um prefixo à palavra primitiva.
In- (prefixo) + feliz => infeliz
Des- (prefixo) + fazer => desfazer
- A **derivação sufixal** é aquela que se dá pelo acréscimo de um sufixo à palavra primitiva.
Brasil + -eiro (sufixo) => brasileiro
Os sufixos são classificados como *nominais*, *verbais*, e *adverbiais*, conforme as palavras que originam.
Sufixos **nominais** dão origem a substantivos ou adjetivos.
Gota + -eira (sufixo) => goteira / substantivo
Grande + -alhão (sufixo) => grandalhão / adjetivo
Sufixos **verbais** dão origem a verbos.
Suave + -izar (sufixo) => suavizar / verbo
Gota + -ejar (sufixo) => gotejar / verbo
Finalmente, sufixos **adverbiais** dão origem a advérbios.
O único sufixo adverbial utilizado em português é *-mente*. Ele se aglutina a adjetivos para indicar especialmente a circunstância de *modo*, como se pode perceber nos exemplos a seguir.
Feliz + -mente => felizmente / advérbio
Calmamente + -mente => calmamente / advérbio
- A **derivação parassintética** é aquela que se dá pelo acréscimo simultâneo de um prefixo e um sufixo à palavra primitiva.
en- (prefixo) + surdo + -ecer (sufixo) => ensurdecer
a- (prefixo) + noite + -ecer (sufixo) => anoitecer
- A **derivação regressiva**, diferentemente das anteriores, não amplia a palavra primitiva por meio de afijos. Ao contrário, nela ocorre a redução de uma palavra para a criação de outra, como mostram os exemplos a seguir.
Dançar (verbo) => dança (substantivo)
Resgatar (verbo) => resgate (substantivo)

(Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 263)

Como se nota, nesta abordagem da derivação no livro didático, não há nenhum alinhamento com os preceitos dos gramáticos Perini (1995) e Castilho (2010), ou seja,

os postulados desses autores não estão contemplados nesse livro. Esse posicionamento está correlacionado ao fato de esses gramáticos estarem alinhados aos estudos descritivo-funcionais da língua portuguesa, diferenciando-se, assim, dos demais gramáticos: Rocha Lima; Evanildo Bechara; e Cunha e Cintra, que são mais estruturais e normativos.

Dito isto em outras palavras: O LD é, em sua essência, estruturalista e normativista, ou seja, ele contempla parte do que preconiza a BNCC (2017), mas não a parte da língua em uso, a qual é estudada veementemente por Perini (1995) e Castilho (2010).

Ao abordar os processos de formação de palavras por composição, a unidade do livro em tela começa com uma análise de um anúncio de propaganda do Projeto Beija-Flor, a qual é sucedida pelas questões propulsoras das reflexões, como é possível observar abaixo, no trecho extraído do LD:

Figura 10 – Anúncio do projeto *Beija-Flor*



1. Observe esta propaganda, sobre a proteção ao meio ambiente.
 - a. Explique a frase em destaque no anúncio de propaganda.
 - b. Por que *beija-flor* é um nome adequado ao projeto divulgado?

(Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 262)

Posteriormente, às reflexões suscitadas pela análise do anúncio, os autores lançam seus conceitos sobre os processos de formação de palavras por *composição*, conforme descrito a seguir:

[...]

Composição

A palavra beija-flor, que nomeia o projeto divulgado na propaganda, é formado pelo verbo *beijar*, flexionado, e pelo substantivo *flor*, unidos pelo hífen. Esse processo de formação de palavras é chamado de *composição*.

Nas palavras formadas por **composição**, existe a união de dois ou mais radicais. A composição pode se dar por **justaposição** ou por **aglutinação**.

Nas palavras compostas por **justaposição**, cada radical mantém sua forma original.

Pica + pau => pica-pau; peixe + boi => peixe-boi

Nas palavras compostas por **aglutinação**, os radicais se modificam para formar a nova palavra.

Plano + alto => planalto; lobo + homem => lobisomem

(Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 262)

Observando esses conceitos dos processos de formação de palavras por composição que o LD explicita e comparando-os com o quadro 2 da subseção 2.1 que trata da composição, percebi que eles estão de acordo com a gramática de Cunha e Cintra (1985), pois tanto o LD quanto essa gramática afirmam que esses processos “consistem em formar uma palavra nova pela união de dois ou mais radicais”. Assim, notei que o LD segue irrestritamente a gramática normativa, não permitindo a exploração da abordagem metalinguística e epilinguística do eixo 1, proposto por Vieira (2017) e tampouco o desenvolvimento dos eixos 2 e 3 igualmente propostos pela autora.

A seguir, passo a verificar se aquilo que encontrei na disposição do próprio livro didático está consoante com as instruções ofertadas no seu manual do professor no que tange à abordagem gramatical.

2.3 O MANUAL DO PROFESSOR E SUA ABORDAGEM GRAMATICAL

As orientações didáticas dispostas no manual do professor referentes ao capítulo 8 fornecem informações importantes sobre os anúncios utilizados em cada seção. Por exemplo, na seção de abertura é utilizada uma imagem da Lefèvre-Utile (conhecido como LU), famosa fábrica de biscoitos, fundada em 1846, na cidade de Nantes, na França. Sobre essa imagem são fornecidas as seguintes orientações:

- Peça aos alunos que descrevam a imagem objetivamente, procurando indicar os elementos que a compõem, o que as crianças retratadas observam, onde se encontram. Solicite-lhes, depois, que analisem a expressão facial das crianças, o seu modo de olhar os biscoitos e os doces.
- Em seguida, questione a que gênero pertenceria esse texto, quais são as suas finalidades. Leve os alunos a perceber que, com a exposição cuidadosa das guloseimas na vitrine, há um nome de produto que está sendo divulgado. (Manual do Professor, Orientações didáticas, p. 384)

Além disso, elas também orientam o professor a como proceder em diversas questões que possam suscitar dúvidas nos alunos. A exemplo, referente à questão 5 da página 242,

As crianças retratadas tiveram o interesse e a atenção despertados pelas mercadorias da vitrine. Se você estivesse no lugar delas, qual dos produtos expostos atrairia seu interesse? Por quê? (Manual do Professor, Orientações didáticas, p. 242)

O manual orienta que os alunos podem ou não se identificar com as personagens, mencionando interesse pelo brinquedo ou por algum produto em especial.

Quanto ao gênero, são fornecidas informações sobre suas características – utilização de figuras de linguagem como metáfora e a ironia; composição: imagem, título, assinatura e *slogan*.

É importante salientar que durante todo o texto das orientações didáticas são oferecidas sugestões de leitura ao professor para que ele leia e enriqueça ainda mais seus conhecimentos sobre os aspectos abordados. Rodolfo Ilari, Ingedore V. Koch e A. Citelli são alguns dos autores que tiveram obras sugeridas. Na seção de reflexão linguística, é utilizada uma citação da **Moderna Gramática Portuguesa**, de Evanildo Bechara, renomado gramático brasileiro.

Ao se trabalhar processos de formação de palavras, as orientações didáticas propõem ao professor que este chame a atenção do aluno para as mudanças que ocorrem na língua portuguesa, isto é, fazer com que o aluno perceba que nossa língua é dinâmica, pois está sempre se renovando, ou seja, por um lado algumas palavras deixam de ser utilizadas, caem em desuso; por outro, constantemente surgem novas palavras e estas, após um determinado tempo de uso, são incorporadas ao nosso

léxico.

A proposta de ensino do conteúdo gramatical relativo a processos de formação de palavras é que o professor desenvolva suas aulas de forma reflexiva, levando o aluno a questionar por que tantas palavras sofreram o processo de redução em nossa língua. Sugere ainda que o educador os leve a perceber a influência do suporte nesse processo, já que se trata de espaço físico reduzido. Com relação ao processo de abreviação, alerta para as abreviações já consagradas, conhecidas por todos, e outras ainda sem padrão. A atividade de pesquisa sugerida na letra D da primeira questão é muito pertinente, pois instiga o aluno a criar o seu próprio glossário, o qual ele poderá utilizar em estudos posteriores, além de ajudá-lo a assimilar melhor esse processo.

Ao se trabalhar com neologismos, é utilizado um texto (resenha) para a partir deste, os alunos localizarem os neologismos presentes nele e identificar seus processos de formação. Encontramos aqui uma proposta teoricamente funcionalista, já que se está analisando a língua em um contexto de uso. O manual sugere ainda, referente a esse mesmo processo as seguintes atividades de ampliação:

- Como atividade complementar, e também lúdica, proponha aos alunos que criem seus neologismos, fazendo uso de diversos processos de formação de palavras.
- Nessa atividade é importante que os alunos verifiquem se as palavras criadas podem ser compreendidas pelos colegas. (Manual do professor, Orientações didáticas, p. 387)

Por outro lado, baseando-se no livro **Introdução ao estudo do léxico**, de Rodolfo Ilari (2002), são citados nas orientações didáticas os arcaísmos, palavras que caíram em desuso após terem sido de uso corrente, porém no livro didático não há nenhuma atividade que enfoque essas palavras. Esse autor assinala que, embora não seja comum encontrar arcaísmos na fala corrente, eles estão presentes em todos os domínios da língua: vocabulário, morfologia, sintaxe etc.

Portanto, constatei que o tratamento do gênero textual anúncio publicitário e de propaganda, na maioria das vezes, está desvinculado do conteúdo gramatical a ser tratado na unidade do livro didático, ou seja, os processos de formação de palavras. Desse modo, a (re)organização de um trabalho com esse gênero articulado ao aspecto gramatical da unidade é tarefa importante. A própria BNCC (2017) prevê em dois descritores (EF08LP05 e EF09LP12) o desenvolvimento de habilidades para esse conteúdo, ambos abrangendo práticas de leitura e análise linguística.

(EF08LP05) Analisar processos de formação de palavras por composição (aglutinação e justaposição), apropriando-se de regras básicas de uso do hífen em palavras compostas. (BNCC, 2017, p. 185)

(EF09LP12) Identificar estrangeirismos, caracterizando-os segundo a conservação, ou não, de sua forma gráfica de origem, avaliando a pertinência, ou não, de seu uso. (BNCC, 2017, p. 189)

Os PCN (1998), por sua vez, chegam a sugerir atividades para construção de relações lexicais, conforme citação abaixo:

- explorar ativamente um *corpus* que apresente palavras que tenham o mesmo afixo ou desinência, para determinar o significado de unidades inferiores à palavra;
- aplicar os mecanismos de derivação e construir famílias de palavras. (Parâmetros Curriculares Nacionais, 1998, p. 84)

As propostas de atividades acima visam propiciar ao aluno momentos para eles aprenderem novas palavras, empregando-as com propriedade. Para que isso ocorra, é fundamental que a escola o auxilie nesse processo, através do engajamento dos professores de língua portuguesa, reservando momentos de suas aulas para essa finalidade.

Observei também que o manual do professor prega que as reflexões linguísticas a serem desenvolvidas nessa coleção devem prever a reflexão sobre os usos da língua e da linguagem (perspectiva funcionalista), assim como a reflexão sobre os conhecimentos linguísticos como um todo, sejam eles discursivos, textuais, gramaticais ou notacionais. Para a concretização desse propósito é fundamental o uso de um texto, preferencialmente da realidade do aluno, o que não ocorre nesse trecho em análise. A tira que fora usada para introduzir o conteúdo da derivação é simplesmente abandonada e na hora de construir o conceito e exemplificá-lo, os autores usam frases desvinculadas de um contexto, configurando-se assim, uma prática tradicional.

Figura 11 – Tira de Garfield

Derivação

Observe a tira abaixo.



Fonte: Col. *Para Viver Juntos*. 2015. Editora SM. 9º ano, p. 262.

Ao exemplificar o processo de derivação sufixal, ao invés de utilizar a palavra brasileiro (Brasil + -eiro ‘sufixo’) desconectada de um contexto, os autores poderiam ter utilizado a mesma palavra “gorducho” (gordo + -ucho ‘sufixo’) usada na tira da introdução. No mesmo ensejo, esse seria um bom momento para salientar o valor pejorativo que o sufixo diminutivo *-ucho* costuma assumir. No entanto, deve-se ressaltar que essa depreciação de valor não ocorre nesse contexto, já que nele Garfield está se referindo ao Papai Noel de forma carinhosa. Agindo dessa forma, os autores estariam articulando melhor o texto da tira ao aspecto gramatical, ou seja, fazendo uso da gramática contextualizada. Isso ajudaria o aluno na melhor assimilação do conteúdo.

O manual do professor, por sua vez, tratando da composição, sugere ao professor que discuta com os alunos a noção de **formação de palavras** através de um exemplo dado logo na seção inicial, onde há a abordagem desse tipo de processo. É sugerido também ao professor que evidencie, por meio de exemplos, que, na composição por **aglutinação**, há perda de fonemas, o que não ocorre na composição por **justaposição**. Segundo esse manual:

[...] A composição cria palavras por meio da união de dois radicais. Na junção de dois radicais livres, isto é, que podem ser usados de forma independente na língua, ocorre uma **composição por justaposição**, mas há radicais presos, que não podem aparecer isolados. Isso ocorre em *agrícola* (*agr* + *i* + *cola*), que tem, como processo de formação, a **composição por aglutinação**. (Manual do professor, Orientações didáticas, p. 390).

Concluindo, afirmo que o *Manual do Professor* propõe o ensino numa perspectiva funcionalista. Contudo, suas orientações não o cumprem de forma integral. Além disso, a construção das atividades do LD, bem como sua abordagem gramatical, não está alinhada com o desenvolvimento de práticas de ensino-aprendizagem propostas sob essa égide. Assim, o que apontei está consoante com o que Gonçalves (2008) afirma:

Os livros didáticos tendem a tratar o assunto a partir da listagem dos principais afixos intensivos e dimensivos, limitando-se, quando muito, a reproduzir tipologias encontradas em gramáticas de cunho normativo. Os exercícios, na maior parte dessas obras, são meramente classificatórios e utilizam o texto como pretexto para atividades de identificação de palavras morfologicamente complexas. Muitas vezes, esse tipo de abordagem é realizado como fim em si mesmo, sem contribuir para a compreensão do fato linguístico ou da estrutura textual. (GONÇALVES, 2008, p. 165)

Portanto, o jogo que construímos não ignora a fase de reconhecimento e identificação estrutural, o que considero indispensável no ensino de gramática. No entanto, a ideia é não estagnar nessa competência e avançar, conforme nos sugere Vieira (2017), na exploração de outras habilidades que propiciem a articulação entre os saberes extralinguísticos e os saberes linguísticos, tanto estruturais quanto funcionais e pragmáticos. Na próxima seção, me dedico a explicar os procedimentos metodológicos para tal feito.

3 COMO CONSTRUÍMOS O PRODUTO

Nesta seção, destinada a abordar todo o processo de construção do jogo *Propagame*, começo, na subseção 3.1, fazendo um breve percurso histórico sobre a origem dos estudos dos gêneros textuais, desde a Grécia Antiga até se chegar ao conceito de gênero na atualidade. Analiso também algumas linhas de estudo sobre a questão dos gêneros no Brasil e internacionalmente. Trato ainda sobre o conceito desse assunto segundo os preceitos do professor Luiz Antônio Marcuschi, e do conceito de publicidade e propaganda, além de analisar a função desse gênero no passado e no presente.

O detalhamento da separação e organização das publicidades é descrito na subseção 3.2, a qual explica passo a passo como elas foram separadas e organizadas visando a sua utilização no *game*. Posteriormente à definição dos anúncios a serem utilizados, produzi as perguntas correlacionadas a cada um desses textos. Essa etapa é descrita na subseção 3.3, que explica como as questões foram elaboradas segundo o eixo 1 (VIEIRA, 2017).

Os elementos envolvidos no processo de produção do jogo em ambiente eletrônico com a utilização dos textos e das perguntas elaboradas por mim são descritos na subseção 3.4, na qual especifico a participação de cada sujeito nessa fase que culmina com a criação, inicialmente, do protótipo do *game* e, em seguida, do próprio jogo.

Por fim, a última subseção (3.5) é dedicada a relatar como ocorreu a aplicação do jogo digital na versão final em sala de aula.

3.1 GÊNEROS TEXTUAIS: PROPAGANDA E PUBLICIDADE

A origem dos estudos dos gêneros textuais remonta a Platão e Aristóteles na Grécia Antiga. Eles foram os primeiros a preocupar-se com essa temática, a princípio, voltada para questões literárias (gêneros literários). Aristóteles sistematiza esse estudo voltando-se para a natureza do discurso, que segundo ele, tem três elementos – quem fala, sobre o que se fala, e a quem se fala. Posteriormente, após passar por Horácio e Quintiliano, pela Idade Média, Renascimento e a Modernidade, a noção de gênero desvincula-se dos preceitos literários e assume uma nova concepção. Para Swales (1990, p. 33 *apud* MARCUSCHI, 2008, p. 147), “[...] hoje, gênero é facilmente

usado para referir uma categoria distintiva de discurso de qualquer tipo, falado ou escrito, com ou sem aspirações literárias”.

Dessa forma, trata-se de uma noção que pode ser usada em diferentes campos científicos (etnografia, sociologia, antropologia, etc.). Porém, é no campo da linguística que essa noção de gênero vai ser analisada num caráter discursivo, daí ele também ser chamado de gênero discursivo. Numa perspectiva bastante diferente da aristotélica, o estudo dos gêneros textuais é um tema muito recorrente atualmente. Para Canlin (1977, p. 629 *apud* MARCUSCHI, 2008, p. 148) trata-se de “[...] um conceito que achou seu tempo”.

No Brasil, encontram-se várias perspectivas para o estudo dos gêneros textuais. Temos estudos desenvolvidos na linha de Mikhail Bakhtin, John Swales e Michael A. K. Halliday, entre outros. Internacionalmente, além dessas linhas de estudo, existem diversas perspectivas teóricas em desenvolvimento, como, por exemplo, a perspectiva interacionista e sociodiscursiva de caráter psicolinguístico e atenção didática voltada para língua materna, de Bronckart, Dolz e Schneuwly.

Luiz Antônio Marcuschi, que foi professor de linguística do Departamento de Letras da Universidade Federal de Pernambuco, é um nome de referência no desenvolvimento da perspectiva que Bakhtin exerce forte influência – a perspectiva sócio-histórica e dialógica. Para ele, gêneros textuais são

os textos que encontramos em nossa vida diária e que apresentam padrões sociocomunicativos característicos definidos por composições funcionais, objetivos enunciativos e estilos concretamente realizados na integração de forças históricas, sociais, institucionais e técnicas. (MARCUSCHI, 2008, p. 155).

Partindo desse princípio, são exemplos de gêneros textuais qualquer texto que faça parte da realidade das pessoas, como por exemplo as conversas de *Whatsapp*, *Instagram* e outros tipos de aplicativos para conversas *on-line* pelo celular ou computador. Além desses modelos, tem-se ainda, os exemplificados por Marcuschi (2008, p. 155): telefonema, sermão, carta comercial, carta pessoal, romance, bilhete, reportagem, aula expositiva, piada [...]. Existem também outros em que os jovens se deparam a todo instante em seu dia-a-dia, e com eles interagem. A exemplo, os anúncios publicitários e de propaganda, objeto de estudo da presente pesquisa.

Analisando os sentidos etimológicos dessas duas palavras no dicionário de língua portuguesa *Aurélio*, obtém-se como um dos significados possíveis para

publicidade “*Qualidade do que é público ou do que é feito em público*”. Já para a palavra propaganda, ela além de ser citada por esse mesmo dicionário como sinônimo de publicidade, também é conceituada como “*Forma de promover o conhecimento e a aceitação de ideias, produtos, etc., por meio da veiculação na mídia de mensagens pagas*”. Sendo assim, enquanto a publicidade é vista como uma ação para influenciar as pessoas a adquirir um produto ou serviço, a propaganda seria o melhor caminho a ser seguido para que essa ação seja concretizada, ou seja, a aceitação de um determinado produto ou serviço no mercado, culminando em sua venda ou solicitação.

Na área de publicidade e propaganda, os gêneros cada vez mais se diversificam e assumem uma nova roupagem. Foi-se o tempo em que os anúncios de propaganda se limitavam a dizer que em certa rua, num determinado número, vendia-se um produto específico para uma determinada finalidade.

Observando o anúncio publicitário de uma farmácia de Aracaju/SE da década de 30 do séc. XX (figura 12) que circulou na capital sergipana em 1933, podemos perceber a presença de cada um desses elementos. Nele é possível ver o nome da rua (R. Laranjeiras), o número (33), o nome do estabelecimento comercial (Pharmacia Popular), e por fim, a finalidade a que ele se destina (venda de medicamentos e produtos farmacêuticos).

Figura 12 – Anúncio da Pharmacia Popular



Fonte: BARRETO, Armando.
 Cadastro industrial, comercial e informativo de Sergipe - 1933.

Hoje, através do auxílio de aplicativos de última geração e do avanço da tecnologia para telefones móveis, ocorre uma grande proliferação de textos desse gênero, os quais chegam a provocar, em alguns casos, uma verdadeira poluição visual nos meios físicos e até mesmo nos ambientes virtuais onde eles circulam. Porém, em contraposição aos antigos anúncios, os atuais usam e abusam de apelos para convencer as pessoas a consumir o que está sendo anunciado, ou seja, enquanto

antes valorizava-se a necessidade de utilização do produto, hoje valoriza-se a criação da necessidade nas pessoas, mesmo que elas não precisem do objeto divulgado, são instigadas a adquiri-lo.

É o que acontece, por exemplo, no anúncio da Bombril, no qual a sedução é fortemente utilizada para atrair possíveis consumidores. No anúncio analisado, (figura 13), a foto de uma cantora baiana (Ivete Sangalo) é utilizada combinada com o substantivo próprio “Diva”, sugerindo a uma personagem de um romance de José de Alencar do mesmo nome (Diva). É perceptível nesse anúncio um forte apelo às mulheres, consumidoras potenciais para o produto divulgado – esponja de aço – sendo que esse produto não é de uso exclusivo das mulheres, já que homens também o utiliza. A princípio faz-se um elogio a todas as mulheres (*Toda brasileira é uma Diva*), em seguida há o emprego de dois verbos no modo imperativo (compre/ganhe), objetivando fazer com que as senhoras do lar comprem o produto, independentemente de precisar dele ou não.

Figura 13 – Promoção da Bombril “*Toda brasileira é uma Diva*”



Disponível em: www.todabrasileiraeumadiva.com.br

Acesso em: 28.12.2018 às 20h10

Voltando a analisar os preceitos defendidos por Marcuschi, observamos que este prevê essa inculcação nas pessoas e alerta para o controle social que os gêneros discursivos podem exercer na população. Segundo o autor “(...) estamos imersos numa sociedade que nos molda sob vários aspectos e nos conduz a determinadas ações” (MACUSCHI, 2008, p. 162). O simples anúncio de uma esponja de aço é um exemplo claro de como isso acontece. A todo instante, os possíveis compradores dessa esponja são instigados a participarem da promoção.

Tratando da questão da intergenericidade dos gêneros, Marcuschi (2008) cita que a publicidade é um gênero que tem a função de outro. Isso se torna nítido ao observarmos a dupla função atual dos anúncios publicitários: divulgar um produto ou serviço e despertar a necessidade nas pessoas para consumi-los. Uma análise mais profunda detectaria aí um gênero no lugar de outro.

3.2 SEPARANDO E ORGANIZANDO AS PUBLICIDADES

As publicidades utilizadas no jogo foram escolhidas pensando na realidade do aluno, conforme postula a BNCC, “[...] os textos circulam dinamicamente na prática escolar e na vida social, contribuindo para a necessária **organização dos saberes sobre a língua** e as outras linguagens, nos tempos e espaços escolares.” (BNCC, 2017, p. 83). Com o intuito de atrair mais a atenção do aluno durante o jogo, foram utilizados anúncios que circulam também no próprio município de Rosário do Catete, além dos outros que são de âmbito nacional. Essa estratégia funcionou bem, pois os alunos já haviam visto alguns deles circulando nessa cidade e com isso se sentiram valorizados em seu meio.

Tal fato não ocorre no livro didático analisado, já que este é elaborado visando atender à comunidade brasileira de forma geral, não podendo se limitar às características de determinada região e explorá-las com bastante profundidade.

3.3 PRODUZINDO AS PERGUNTAS DO GAME

As perguntas utilizadas no *Propagame* foram elaboradas baseadas no eixo 1 de Vieira (2017), a qual, como foi citado anteriormente, dá grande importância aos elementos gramaticais, porém sem abdicar da utilização de textos durante esse processo. Tal fato também ocorre nas questões desse jogo, que foram elaboradas com base num texto (anúncio publicitário e de propaganda). Não se trata aqui de utilizar o texto como pretexto, mas como forma de ativar alguns conhecimentos prévios do aluno e servir de base para despertar neles os elementos que permitam uma abordagem reflexiva (a linguística, a epilinguística e a metalinguística).

As atividades linguísticas são exploradas nas perguntas de maneira bem simples, já que estas se referem a conhecimentos adquiridos fora do ambiente escolar, em atividades relacionadas ao uso da linguagem, como por exemplo,

conhecer o que é um refrigerante e para que ele serve, assim como saber o que é um celular e qual a sua função. Os alunos, ao serem indagados durante o jogo com questões do tipo “Agregado ao sentido da palavra ‘retornável’, tem-se a ideia de:”, estarão sendo mobilizados a ativar conhecimentos que eles já possuem, ou seja, que uma determinada marca de refrigerante (bebida adocicada e não alcoólica) está incentivando a reutilização de suas embalagens através de uma promoção.

Com relação às atividades epilinguísticas, isto é, as atividades de reflexão sobre o uso da língua sem a utilização de termos técnicos, vale destacar que o jogo em sua essência já é uma atividade epilinguística. Além disso, nas perguntas elaboradas para ele, buscou-se refletir sobre o uso de algumas palavras próximas à realidade dos alunos, como pudemos observar no comando de uma das questões: “Agregado ao sentido da palavra ‘Retornável’, tem-se a ideia de:”. Para responder a essa questão, é necessário que o aluno reflita sobre o que ele já sabe e se mobilize para chegar ao que ele desconhece.

Concernente às atividades metalinguísticas, ou seja, aquelas realizadas pelos alunos para confirmar ou negar a assimilação do seu conhecimento referente ao aspecto linguístico abordado (Processos de Formação de Palavras), posso citar que as perguntas foram elaboradas para respostas de forma objetivas, com três opções para resposta, e também por questões com opções para respostas de ‘verdadeiro’ ou ‘falso’.

Como se trata de um jogo de tabuleiro, os acertos em cada questão faziam as equipes avançarem nas casas. Já os erros faziam-nas permanecer na casa onde estavam e/ou terem pontos subtraídos. Por fim, conforme falaremos na seção 4, a equipe que primeiro atingiu a pontuação preestabelecida (50 pontos) foi a que teve uma melhor performance na assimilação do conteúdo.

3.4 COMO O JOGO ELETRÔNICO FOI PRODUZIDO

A princípio, antes da minha qualificação e após a análise diagnóstica feita no livro didático, a ideia era fazer um jogo de tabuleiro físico. Porém, no momento da minha qualificação foi sugerido pela banca que se fizesse o jogo de tabuleiro de forma digital. Eu e meu orientador concordamos com essa ideia e aceitamos o desafio. O próximo passo a partir daí foi conseguir alguém capacitado para fazê-lo em versão eletrônica.

Para essa empreitada, contamos com o apoio dos graduandos em Ciência da Computação⁵ vinculados ao PIBITI⁶ coordenado pelo meu orientador. O *Propagame* faz parte de um projeto de iniciação tecnológica maior que se intitula *Lexicon Games*, que tem por finalidade a construção de jogos digitais educacionais para serem usados em aulas de língua portuguesa do ensino fundamental II, com vistas a ajudar no processo de ensino-aprendizagem de conteúdos gramaticais referentes à produtividade lexical em interface cognitiva com a semântica. A palavra *lexicon*, em inglês, significa o conjunto de itens lexicais do repertório de uma dada língua. Assim, esse nome refere-se à possibilidade de construção de uma gama de jogos que verta sobre o objetivo de explorar o processo de ensino-aprendizagem do léxico em suas múltiplas abordagens de base semântico-cognitiva.

A construção desses jogos está alinhada com trabalhos prévios de pesquisa que vem sendo desenvolvidos junto ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Letras (Profletras), tanto do Campus São Cristóvão/SE quanto do Campus Prof. Alberto Carvalho, em Itabaiana/SE. Até o momento foram defendidos 02 (dois) TCF que construíram *games* para o ensino do léxico de base adjetival e adverbial, com base nos processos semânticos de sinonímia e antonímia. A metodologia que ora propomos está alinhada com todos esses trabalhos.

Metodologicamente, eu pesquisei e selecionei os anúncios publicitários e elaborei as questões a serem utilizadas no jogo (APÊNDICE III) e criei um tutorial para operar o aplicativo (APÊNDICE I). Feito isso, montei uma planilha com a sequência dos anúncios utilizados nas respectivas questões (APÊNDICE II). Além disso, planejei o *game* no que concerne à sua forma de jogar e suas possibilidades de cenário. À equipe da Ciência da Computação coube a parte de programação, visando a execução do que eu havia criado e planejado.

Findo esse processo e de posse de um protótipo do *Propagame*, fizemos um teste do produto com a turma 06 do Profletras/UFS/São Cristóvão, no dia 30 de outubro de 2019. Foi um momento propício para verificar como o jogo funcionaria na prática de sala de aula, além de traçar a melhor maneira de pô-lo em execução. Foi

⁵ Anderson Andrade, Madson Oliveira, Paulo Henrique e Roseane Rezende

⁶ O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI) visa proporcionar ao bolsista, orientado por pesquisador qualificado, a aprendizagem de técnicas e métodos de pesquisa tecnológica, bem como estimular o desenvolvimento do pensar tecnológico e da criatividade, decorrentes das condições criadas pelo confronto direto com os problemas de pesquisa.
Fonte: <http://www.inpe.br/bolsas/>

nessa ocasião que surgiu a ideia de escolher um participante de cada equipe para operar o jogo, ao invés de o professor fazer isso, pois, como está descrito no tutorial, cada equipe dispõe de um tempo de 30 segundos para responder às perguntas, caso o exceda, ela não pontuará. Agindo dessa forma, ficou claro que a responsabilidade por não exceder esse tempo é exclusivamente do representante de cada equipe, eliminando-se, assim, a possibilidade de o docente ser culpabilizado por isso.

3.5 APLICANDO O JOGO EM SALA DE AULA

O jogo de tabuleiro digital foi aplicado no dia 11 de novembro de 2019 na turma do 9º ano A do Colégio Estadual Leandro Maciel, em Rosário do Catete – SE. Essa turma é composta por 26 alunos, mas nesse dia estavam presentes 22 alunos. Previamente, solicitei aos alunos que formassem, por conta própria, cinco equipes com 4 ou 5 integrantes, e que eles mesmos escolhessem um representante para ir até a frente da sala para representá-la, conforme está descrito no tutorial do jogo.

Figura 14 – Representantes das equipes aguardando o início do jogo



Fonte: autoria própria

Antes da aplicação do jogo, foi trabalhado, nas duas aulas que a antecedeu, o conteúdo de processos de formação de palavras. Na aula subsequente, foi aplicado

um exercício e revisados alguns aspectos correlacionados ao conteúdo, para assim, na segunda-feira (11 de novembro), em duas aulas sequenciadas (1^o e 2^o7 horários), se fizesse a aplicação do jogo de tabuleiro digital – *Propagame*.

Para que todos da classe pudessem ver melhor o jogo digital, ao invés de os alunos operá-lo apenas no computador, de forma individual, foi montado um computador com data show, conforme observamos na figura 14.

Figura 15 – Disposição do jogo para classe



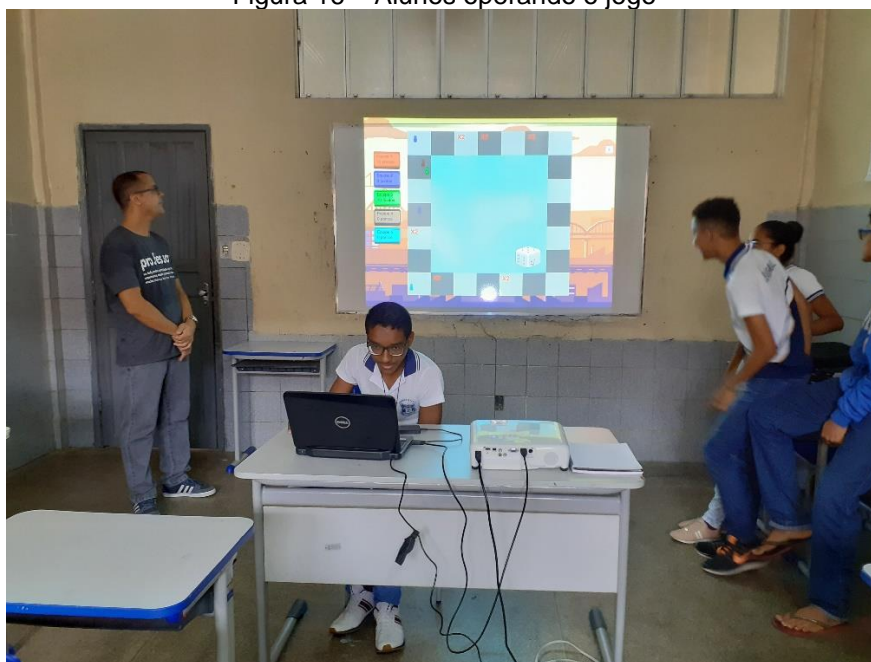
Fonte: autoria própria

A operação do aplicativo ficou por conta dos representantes de cada equipe, a fim de que não houvesse nenhuma falha durante o manuseio dos comandos do jogo que viesse a prejudicar a equipe, semelhante ao que ocorreu na fase de teste do protótipo, em que quem estava operando era o professor e uma equipe escolheu uma alternativa faltando poucos segundos para esgotar-se o tempo. Como o operador demorou um pouco para marcá-la, o tempo excedeu e a equipe não pontuou.

Com essa prática, durante a aplicação não houve esse tipo de problema, ou seja, o teste do protótipo ajudou a prever e eliminar possíveis falhas.

⁷ De 07h às 08h40min.

Figura 16 – Alunos operando o jogo



Fonte: autoria própria

Foi dado início à partida e durante esse período pude perceber, em comparação a outras aulas em que não utilizei jogos digitais, que houve um maior envolvimento da classe na atividade proposta. Até mesmo integrantes de equipes diferentes quiseram ajudar quem estava na vez de jogar. Isso demonstra que apesar de estarem competindo entre si, o espírito de solidariedade e o desejo de participar foram mobilizados nos alunos.

Figura 17 – Alunos jogando o *Propagame*

Fonte: autoria própria

Vários, não só os representantes das equipes, mas também quem não estava na vez de jogar, queriam demonstrar o seu grau de conhecimento no assunto.

Enquanto as equipes estavam jogando, observei os acertos e erros de cada uma. Nesse momento, me surgiu uma importante ideia para aperfeiçoamento do jogo: já que as respostas erradas faziam com que as equipes perdessem pontos, talvez fosse interessante adicionar um botão na tela do comando das questões com a opção de a equipe “não responder” à questão, evitando assim a perda de pontos, e que essa pergunta fosse automaticamente repassada para a(s) equipe(s) seguinte(s), no entanto, valendo apenas a metade da pontuação. Se nenhuma das outras equipes souberem responder, a primeira equipe receberá a metade da pontuação, mesmo sem saber qual a alternativa correta.

Quanto à aprendizagem, os alunos demonstraram um nível médio de aprendizagem, pois, em média eles acertaram metade das questões: ora acertavam, ora erravam. Acredito que parte desses erros estejam correlacionados à leitura e/ou interpretação dos anúncios publicitários e ao comando das questões, que, embora estivessem bastante claros, a euforia e a empolgação fizeram com que eles se apressassem para respondê-las querendo acertar logo para ganhar a pontuação, porém isso acabou fazendo com que refletissem menos e gerando o erro da questão.

Um fator bastante positivo que pude observar durante a aplicação do jogo foi a participação dos alunos na atividade de maneira entusiasmada (figura 18). O fato de alguns alunos estarem operando um *game* e representando uma equipe foi algo que fez eles se sentirem valorizados no ambiente escolar. Essa turma de 9º ano (9º A) é composta por vários alunos que já reprovaram uma ou mais vezes (56,69%). Constantemente, demonstram desinteresse pelos estudos, principalmente na disciplina de língua portuguesa, fazendo com que alguns alunos tenham grandes chances de reprovarem mais uma vez. Até o momento já foram realizadas três avaliações, sendo que sete alunos se encontram abaixo da média. No entanto, a maioria desses discentes se engajaram no jogo e participaram com veemência na atividade, demonstrando assim, nesse momento, um maior interesse pela disciplina.

Figura 18 – Entusiasmo da turma



Fonte: autoria própria

Um fator que exige uma maior atenção do educador, mas que não interfere na aplicação do jogo é o barulho dos alunos em sala de aula durante a sua aplicação. Todos querem falar ao mesmo tempo. É preciso o professor saber controlar os ânimos dos alunos nesse momento. Como se trata de um jogo, ninguém quer sair perdendo. Com isso, a adrenalina aumenta e o desejo de sair vitorioso faz com que o tom de voz aumente. É importante frisar que, mesmo com os ânimos exaltados, os alunos conservaram o respeito com os colegas durante o desenvolvimento da competição.

Figura 19 – Controlando os ânimos



Fonte: autoria própria

Com relação à operacionalização dos comandos do aplicativo, os alunos não apresentaram nenhuma dificuldade em manuseá-lo. Antes que se iniciasse a partida, eles foram informados sobre a dinâmica do jogo e o que eles teriam que fazer para as equipes percorrerem as casas do jogo de tabuleiro.

Sendo assim, a sensação que fica é que essa experiência foi válida e o objetivo principal – o uso do lúdico para tornar mais atrativa as aulas de língua portuguesa – foi alcançado. Tenho ciência de que esse jogo não se esgota aqui, ou seja, ele pode ser melhorado e aperfeiçoado com outros recursos (vídeos, sons, conversão para *Android* e *IOS*), ampliando assim seu público alvo e a sua performance.

4 O RESULTADO DA APLICAÇÃO DO JOGO

Em termos de participação e envolvimento da turma, pode-se afirmar que isso ocorreu de forma massiva. A aplicação do jogo foi algo que influenciou positivamente no ambiente de ensino-aprendizagem. O educador que espera obter um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, sem abrir mão de explorar o conteúdo, afirmo que a utilização de um jogo digital pode ser um dos caminhos a ser seguido. Assim,

A gamificação não é necessariamente uma metodologia ativa de ensino, todavia, poderá ser utilizada como estratégia de aprendizagem ativa. Uma metodologia de aprendizagem ativa está fundamentada no pressuposto de que o aluno, e não o professor, encontra-se no centro do processo de aprendizagem. [...] essa metodologia parte da premissa de que o aluno é instigado a sair de uma posição cômoda, puramente receptora de informações, para participar ativamente das aulas em um contexto em que poderá desenvolver novas habilidades/competências necessárias como: criatividade, autonomia, iniciativa, a criticidade reflexiva, capacidade de inovar, cooperação para se trabalhar em equipe e refletir diante de situações problemáticas. (SILVA; SALES; CASTRO, 2019, p. 04)

A partir do que apontam os autores, não se trata de transformar a sala de aula num cassino ou numa olimpíada. O que a gamificação e seu entendimento como ferramenta tecnológica oferecem é uma maneira diferente de ministrar/ratificar o conteúdo, através de uma atividade epilinguística, diferenciando-se, assim, das abordagens plenamente tradicionais, que contam como principais recursos o quadro, o giz e o apagador. Dessa forma,

[...] Silva e Sales pontuam que facilitar o desenvolvimento dessas habilidades/competências é uma tarefa árdua e complexa, principalmente na sociedade contemporânea em que o professor deixou de ser a única fonte de conhecimento/informação para os alunos. Desta forma, apenas o método convencional/tradicional de ensino, como aulas meramente expositivas, por si só, já não é mais capaz de atender as demandas educacionais contemporâneas (SILVA; SALES; CASTRO, 2019, p. 4)

Ao aplicar o jogo digital, percebi que o 'novo' atrai a atenção do aluno, levando-o a interagir mais na aula e com isso aumentar a sua aprendizagem. No que se refere ao conhecimento do ponto gramatical em si, o jogo apresentou resultados que considero surpreendentes. Em primeiro lugar, o índice de erros para as perguntas que

o jogo acionou foi de aproximadamente 50%. Metade das questões foram respondidas corretamente por todos os grupos.

A interação entre os sujeitos de cada equipe foi bastante proveitosa, visto que houve perguntas em que o grupo teve que realizar uma rápida discussão interna a fim de escolherem a resposta que julgavam a correta. Nessa pequena reunião, houve troca de informações conceituais sobre o tópico abordado. Assim, alunos com mais conhecimento do conteúdo puderam repassar, dentro de um esquema de jogo, o que sabiam para os demais componentes.

No mais, foi perceptível que as perguntas que versavam sobre composição foram mais rapidamente respondidas frente àquelas sobre derivação. O *Propagame* tem um cronômetro que marca trinta segundos como tempo máximo para resposta. Enquanto nas questões de composição os alunos utilizavam entre 05 e 15 segundos para emitir resposta, nas de derivação eles usavam quase a totalidade do tempo disponível. Além disso, o jogo apresenta a possibilidade de voltar à publicidade depois que a pergunta foi feita. Este recurso só foi utilizado para as perguntas concernentes à derivação.

Acredito que essa dificuldade se assenta no fato de os conteúdos de derivação, tanto na gramática quanto nos LD, serem mais extensos que os de composição. No mais, como as questões de derivação exploraram muito mais concepções com suas articulações semânticas e discursivas, acredito que isso tenha refletido no grau de dificuldade encontrado pelos alunos na execução do jogo.

Em suma, no que tange ao conteúdo gramatical, o jogo cumpriu o seu papel de ferramenta de ratificação da aprendizagem do conteúdo. Como já apontei ao início do trabalho, meu intento não foi o de usar o game como um instrumento mediador em sequências didáticas ou no processo de ensino do conteúdo gramatical (embora não descarte essa possibilidade), mas propor o jogo como elemento que possa, de modo ativo, ser usado como uma metodologia para revisar e ratificar o ponto gramatical ensinado.

Na aula seguinte à aplicação do jogo, solicitei aos alunos que estiveram presentes na aula anterior que escrevessem uma página de diário sobre a aula daquele dia. Dos 22 alunos participantes do jogo, apenas 11 escreveram essas páginas de diário que compõem o anexo desse relatório de pesquisa. Analisando essas produções posteriormente, pude ter acesso à visão dos alunos diante do jogo e ampliar o meu campo de percepção sobre este. Percebi, nesses textos, que muitos

relataram ter achado a aula alegre, divertida e interessante.

O aluno 1, por exemplo, relata que ficou em segundo lugar, mas queria ganhar. Esse fato reforça o caráter competitivo presente na aplicação de jogos educacionais. Já o aluno 2 ressalta o aspecto interativo que o *game* proporciona: “[...] gostei porque ele ajuda a interagir com as pessoas...”. A interatividade é uma característica muito comum nos adolescentes dessa faixa etária⁸ que frequentam o ensino fundamental e o jogo proporcionou um bom momento para que isso ocorresse.

Além de citar a interatividade, os alunos 3, 4, 5 e 6 destacaram a aprendizagem de um conteúdo de maneira diversificada e divertida: “[...] o dia de hoje foi interativo e divertido” (aluno 3); “[...] a parte boa que foi distrair e ensinar aos alunos de uma forma leve e divertida, gostei espero que tenham mais assim” (aluno 4); “[...] foi uma aula divertida onde tanto brincamos como aprendemos” (aluno 5); “[...] que o professor nos divertiu e ensinou ao mesmo tempo” (aluno 6).

Além disso, alguns detiveram-se em descrever como a aula se desenvolveu, citando detalhes dos preparativos para a atividade lúdica, por exemplo, o aluno 7: “[...] para darmos início ao jogo, tínhamos que formar 5 grupos, sendo 3 grupos de 5 pessoas; e 2 grupos de 6 pessoas para fazermos a brincadeira”.

Percebe-se que nos pontos positivos citados anteriormente há um grande destaque para a interatividade, a diversão, o aumento da aprendizagem e o entretenimento. Esse fato reforça a essência da atividade epilinguística desenvolvida. “[...] O professor deveria fazer mais vezes aulas como essas, para mudar um pouco da rotina do dia a dia que é bom” (aluno 10). Isso demonstra a satisfação da turma, que eu, particularmente, tive acesso somente através dessa atividade de produção escrita.

Também houve citação de pontos negativos, entre eles, destaca-se a não cooperação entre os membros das equipes. Mesmo estando claro no tutorial do jogo que os membros de cada equipe poderiam ajudar o seu representante, estes, em alguns momentos, não fizeram isso e ficaram debatendo as questões entre eles, o que gerou um pouco de barulho. Alguns alunos relataram em seus textos que o

⁸ A Lei 11.274, de 6 de fevereiro de 2006, altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade.

Ensino Fundamental de nove anos - até 14 anos de idade. Anos iniciais - Faixa etária de 6 a 10 anos de idade - duração 5 anos. **Anos finais** - Faixa etária de **11 a 14 anos de idade** - duração 4 anos.

barulho vindo de outras equipes prejudicou um pouco a sua concentração, o que é normal para uma turma de 26 adolescentes em espírito de competição.

“[...] Só ficou um pouco ruim porque as outras equipes atrapalhavam e não ajudavam as suas próprias equipes” (aluno 4). Esse é um problema que precisa ser bem administrado pelo professor, pois o barulho pode prejudicar o bom desenvolvimento dessa atividade lúdica.

Após a aplicação do jogo, pude perceber que é muito importante para o aluno a utilização de novas tecnologias em sala de aula pelo professor com fins pedagógicos. Quando essa ferramenta está associada a um jogo, que é algo já praticado pelos alunos, as chances de se obter êxito na aprendizagem aumentam ainda mais.

5 PALAVRAS FINAIS

No início deste trabalho de pesquisa, foi citado haver uma visão distorcida da disciplina de português, a qual é tida, por alguns alunos, como complexa e que as aulas são repletas de normas e regras. Com a aplicação do jogo *Propagame* ficou claro que essa visão pode ser desestigmatizada. A atuação dos alunos no *game* demonstrou que é possível aprender de maneira diferente e prazerosa, ajudando assim, a mudar essa visão.

O objetivo de levar o educando a se interessar mais por português foi atingido, como ficou demonstrado nos próprios textos dos alunos referentes ao jogo. Nesses textos, os discentes, inclusive, pediram mais aulas com a utilização de jogos.

No quesito tratar um tema gramatical associado a uma realidade de uso da língua, proposto nos objetivos dessa pesquisa, posso dizer que esse desafio foi superado com a utilização das propagandas e publicidades que circulam em nível nacional e fazem parte do cotidiano do alunado. As questões para o jogo foram elaboradas de forma a levar os discentes a refletirem tanto sobre a estrutura da língua (e sua mobilidade) quanto sobre a utilização que eles mesmos fazem dela no seu dia a dia.

Em relação ao LD, saliento que ele é um recurso primordial para o professor em sala de aula, mas que não é completo. A ideia de usar um *game* para preencher um espaço deixado por ele não deve ser restringida apenas ao conteúdo dos processos de formação de palavras, já que nesse caso ele funcionou muito bem, pois, de acordo com a minha experiência de sala de aula, se esse conteúdo fosse ministrado apenas seguindo o livro didático, não teria o mesmo êxito que o ministrado com a aplicação do *Propagame* ao final da unidade.

Quando o aluno pede para o professor fazer mais aulas com a utilização de jogos educacionais, isso significa que ele gostou da aula. E se ele gostou da forma como ela foi ministrada é porque a aula foi atrativa. Esse fato configura a concretização de um dos objetivos alçados nesse trabalho de pesquisa – tornar mais atrativa as aulas de português.

Embora com quatro alunos ausentes no dia da aplicação do *game*, os alunos que estavam presentes demonstraram interesse na atividade lúdica e participaram do desafio. Com isso, pode-se afirmar que o jogo *Propagame* tem o potencial de despertar o interesse dos discentes, levando-os a participar ativamente das atividades

propostas por ele.

Um aspecto que poderia ser melhorado nesse *game* seria uma diversificação maior das propagandas, ou seja, além dos textos publicitários que foram utilizados em fase única, poderia ser inserido também uma segunda fase na qual se utilizariam comerciais em vídeos. Já que estamos trabalhando com multiletramentos, os vídeos a serem utilizados deveriam ser selecionados de maneira que ajudassem nessas modalidades.

As reflexões até aqui desenvolvidas são o resultado de um trabalho de quase dois anos de pesquisa. Após esse processo, é normal que haja uma transformação na postura adotada por mim como professor. Relativo a isso, gostaria de destacar a importância que atribuo ao texto nas aulas de língua portuguesa, sem nunca abandonar as reflexões linguísticas possíveis de serem empregadas. Para mim, é muito importante a utilização de textos de diferentes gêneros textuais, mas que façam parte da realidade do aluno e, a partir dele, eu elaborar os meus objetivos, ou seja, antes de utilizá-lo, eu me pergunto: “qual a minha pretensão ao utilizar esse texto na turma?”; “como esse texto poderá ampliar a capacidade de leitura e universo vocabular dos alunos?”; “como articulá-lo às reflexões linguísticas?”; “como torná-lo prazeroso e significativo para o aluno?”; Enfim, penso no seu melhor aproveitamento para um uso mais eficaz.

As leituras que o Profletras me oportunizou me ajudaram e continuam me ajudando enormemente como educador. Os conhecimentos adquiridos com essa pesquisa já estão sendo de grande valia para a minha carreira profissional, seja no planejamento de uma aula, como citei anteriormente relativo ao texto, seja na sua execução através da observância da realidade do aluno para o que foi planejado fluir da melhor forma possível.

Como esse trabalho não se esgota aqui, já que há muitos outros que se encontram em fase de desenvolvimento correlacionados ao uso de jogos educativos digitais na educação patrocinados pela CAPES⁹, a sugestão que faço a quem for seguir esse caminho de criação desse tipo de jogos é que nunca se esqueçam de valorizar a realidade da sua comunidade estudantil. Um tipo de jogo pode fluir muito

⁹ Em 2019, a CAPES patrocinou o Programa da Trilha de Educação realizado pela SBC (Sociedade Brasileira de Computação). Esse programa foi executado pelo Instituto Federal do Rio de Janeiro (Campus Eng. Paulo de Frontin) e pela PUC Rio.
Fonte: <https://www.sbgames.org/>

bem numa determinada turma, mas em outra não funcionar. Portanto, se não a conhece, que procure conhecê-la melhor, e a partir daí, selecione os textos que estejam correlacionados a ela, sem desprezar, em nenhum momento, as reflexões linguísticas que esses textos possam proporcionar.

Portanto, diante das discussões até aqui explanadas, constatei que há a necessidade de se tomar medidas para ajudar a diminuir alguns dos problemas citados anteriormente. Alguns comportamentos eufóricos em sala de aula prejudicam a aprendizagem e é um sinal de alerta de que algo não está indo bem, seja por parte do professor, que pode não está usando a metodologia adequada; ou do aluno, que não está interessado em aprender, pois este se sente atraído por diversos *softwares* instalados nos seus *smartphones*. Dessa forma, a ideologia de que português é difícil sempre prevalecerá, já que o discente não está envolvido no processo de ensino-aprendizagem, sendo apenas uma “máquina” de copiar o que está escrito no quadro.

Os documentos oficiais citados (PCN, BNCC e Currículo de Sergipe) devem ser tomados como livro de cabeceira para todos educadores, não só os de língua portuguesa, mas como das demais disciplinas. À escola cabe promover meios e incentivar a aplicação de projetos interdisciplinares, nos quais jogos educativos digitais, como por exemplo o *Propagame*, possam ser aplicados nas turmas de ensino fundamental, e com isso, desenvolver novas formas de letramentos na escola.

Salientamos ainda que o livro didático não é um problema. Ele é um caminho que pode ser remodelado, ou seja, é a partir dele que o educador pode dar início às suas atividades, ajustando-o sempre à realidade da turma, como aconteceu na elaboração do jogo *Propagame* e, acima de tudo, sem desprezar as reflexões sobre a língua e sobre a linguagem, defendidos por Vieira (2017). Segundo a autora, “[...] o trabalho com o componente gramatical ensinará promover a ampliação do repertório linguístico dos alunos, de modo que usem e reconheçam formas alternantes diversificadas em gêneros textuais igualmente variados” (VIEIRA, 2017, p. 81).

Por fim, acredito que o ponto culminante desse processo é um maior conhecimento das características de nossa língua através das reflexões por parte dos alunos, e que estes conheçam e entendam os usos e construções de norma padrão e não padrão do português, obtendo, assim, um melhor desempenho em sala de aula e na vida.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

_____. **Gramática contextualizada: limpando 'o pó das ideias simples'**. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 14 jan. 2020.

BRASIL. **Lei nº 11.274, 6 de fevereiro de 2006**. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases para a educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 7 fev. 2006a. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2006/lei/l11274.htm>. Acesso em: 14 jan. 2020.

BECHARA, Evanildo. **Moderna Gramática Portuguesa**. 37. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BORTONI-RICARDO, S. M. Um modelo para a análise sociolinguística do português brasileiro. In: _____. **Nós chegemos na escola, e agora? Sociolinguística e Educação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2005. p. 45-52.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular** do Ensino Fundamental – BNCC. Brasília, DF, 2017.

_____. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais - terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa**. Brasília, DF, 1998.

CASTILHO, Ataliba Teixeira de. **Nova Gramática do Português Brasileiro**. 4. reimp. São Paulo: Contexto, 2016.

CUNHA, Celso; CINTRA, Luiz F. Lindley. **Nova Gramática do Português Contemporâneo**. 6. ed. 2. reimp. Rio de Janeiro: Lexikon, 2013. [1ª ed. 1985]

FARACO, Carlos Alberto. **Norma culta brasileira – desatando alguns nós**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa**. 8 ed. Curitiba: Positivo, 2010.

GONÇALVES, Carlos Alexandre. Flexão e derivação: o grau In: VIEIRA, Silvia Rodrigues; BRANDÃO, Silvia Figueiredo. **Ensino de gramática: descrição e uso**.

São Paulo: Contexto, 2008.

GORSKI, E. M.; COELHO, I. L. **Variação linguística e ensino de gramática**. *Working papers em Linguística*, 10 (1), 73-91, Florianópolis, 2009.

LISKA, G. J. R. **O estudo do léxico na sala de aula: investigação do ensino dos processos semânticos de formação de palavras sob a perspectiva da semântica de contextos e cenários (SCC)**. 2018. 265 f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

MARCUSCHI, Luiz A. **Produção Textual, Análise de Gêneros e Compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MATTOSO CÂMARA JR., J. **Estrutura da Língua Portuguesa**. 45. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

PAIVA, Andressa Munique et al. **Para viver juntos**. 9º Ano. 4. ed. São Paulo: SM, 2015.

PERINI, A. Mário. **Sofrendo a gramática**. São Paulo: Ática, 2000.

PERINI, M. A. **Gramática Descritiva do Português**. 4. ed. 8. imp. São Paulo – SP: Ática, 2005.

ROCHA LIMA, Carlos Henrique da. **Gramática normativa da língua portuguesa**. 35. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998. [1ª ed. 1957]

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANDMANN, Antônio José. **Formação de Palavras no Português Brasileiro Contemporâneo**. Curitiba: Scientia et Labor, 1988.

SERGIPE. Secretaria de Estado da Educação. **Currículo de Sergipe – Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Aracaju: SEED, 2018.

SILVA, João Batista da; SALES, Gilvandenys Leite; CASTRO, Juscileide Braga de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Rev. Bras. Ensino Fís.**, São Paulo, v. 41, n. 4, e20180309, 2019. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-11172019000400502&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 19 dez. 2019. Epub Apr 18, 2019.

VIEIRA, Silvia Rodrigues. **Três eixos para o ensino de gramática**. In: _____. (Org.) *Gramática, variação e ensino: diagnose & propostas pedagógicas*. Rio de Janeiro: Letras UFRJ, 2017. p. 64-82.

REFERÊNCIAS VIRTUAIS:

<http://www.fgv.br/cpdoc/acervo/dicionarios/verbete-biografico/leandro-maynard-macie>

Acesso em: 06/07/2018 às 18h25.

<http://www.inpe.br/bolsas/>

Acesso em: 09/01/2020 às 16h15.

<https://www.sbgames.org/sbgames2019/educacao/>

Acesso em: 15/01/2020 às 10h45.

APÊNDICES

APÊNDICE I

TUTORIAL DO JOGO *PROPAGAME*

1. PREPARATIVOS PRELIMINARES:

- 1.1 Formar grupos com quatro ou cinco integrantes (máximo de seis grupos);
- 1.2 Cada grupo elegerá um líder. Este será responsável por operar o jogo. Os demais integrantes de sua equipe poderão ajudá-lo na escolha da alternativa que julguem está correta;
- 1.3 Antes de iniciar o jogo, o professor deverá estabelecer uma pontuação máxima a ser atingida para a equipe vencer a partida;
- 1.4 Após clicar sobre o dado, o programa irá girá-lo de maneira virtual e fornecerá um número de 1 a 6. Este corresponderá ao número de casas que a equipe avançará no tabuleiro;
- 1.5 A depender do valor de cada casa, a equipe poderá duplicar (X 2) sua pontuação, caso acerte a questão, ou retornar algumas casas, caso a erre;
- 1.6 Para cada pergunta existe um tempo determinado de 30 segundos;
- 1.7 Será considerado vencedor, o grupo que obtiver primeiro a pontuação preestabelecida.

2. OPERANDO O JOGO

O objetivo deste tutorial é apresentar instruções sobre como jogar o *Propagame*. As explicações estão divididas por etapas. Em cada uma delas, é feita uma descrição sucinta dos objetivos, bem como das dificuldades a serem superadas e dos comandos que devem ser executados.

2. 1 Comandos gerais de execução do jogo

2.1.1. Para executar o jogo, **clique duas vezes sobre o ícone do arquivo onde o jogo estiver salvo**. Se preferir, salve esse atalho em sua área de trabalho e quando quiser executá-lo, basta dar dois cliques com o botão direito do mouse sobre o ícone do jogo.







 MonoBleedingEdge	25/10/2019 17:53	Pasta de arquivos
 Propagames_Data	25/10/2019 17:53	Pasta de arquivos
 Perguntas	28/09/2019 14:57	Data Base File
 Propagames	10/09/2019 23:05	Aplicativo
 UnityCrashHandler64	10/09/2019 23:07	Aplicativo
 UnityPlayer.dll	10/09/2019 23:07	Extensão de aplica...

Figura 20 – ícone do arquivo *Propagame*

2.1.2. Na sequência, será aberta a tela principal do jogo, conforme abaixo.

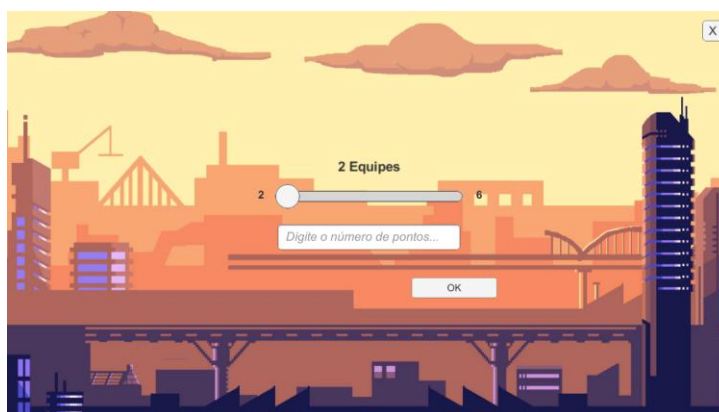


Figura 21 – Imagem da primeira tela do *game*

2.1.3. Nessa tela, pode-se escolher o número de equipes, sendo no mínimo **02** (duas) e no máximo **06** (seis) equipes que poderão participar de cada rodada.



Figura 22 – Comando para escolha do número de equipes

2.1.4. Para escolher o número de equipes, posicione o ponteiro do mouse sobre a circunferência, **clique, segure e arraste** até chegar à quantidade de equipes desejada.

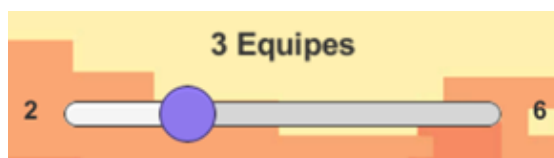


Figura 23 – Comando usado para escolha de uma partida com 3 equipes

2.1.5. Agora, clique dentro do campo “**Digite o número de pontos...**” em seguida, digite a pontuação estabelecida na etapa 1 (Preparativos Preliminares). Depois, clique no botão “**OK**”.

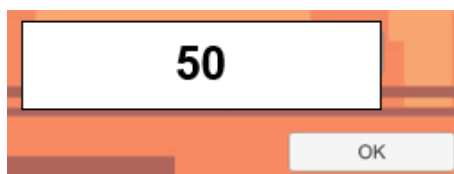


Figura 24 – Inserindo o valor da pontuação da partida

2.1.6. Nesse momento, aparecerá a tela principal que contém o jogo de tabuleiro digital, conforme abaixo:

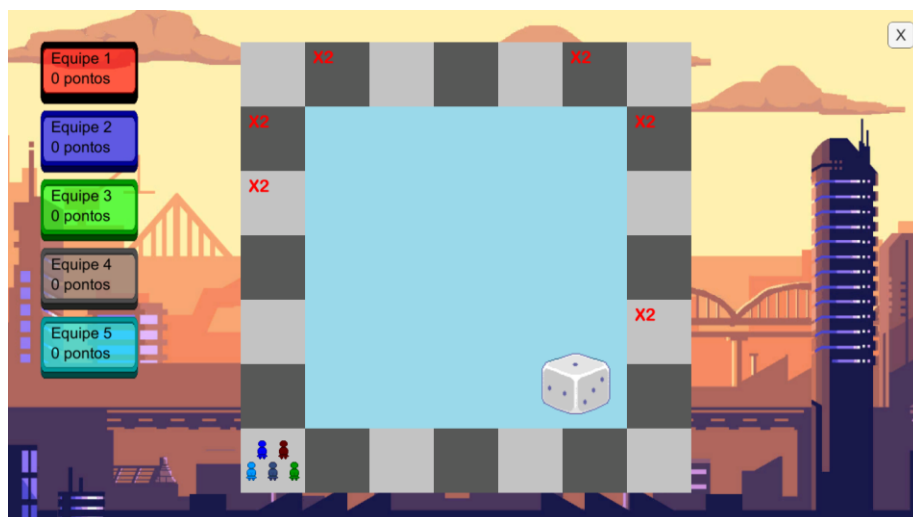


Figura 25 – Tela com o tabuleiro digital

Essa tela é composta pelo jogo de tabuleiro contendo 24 casas a serem percorridas pelas equipes representadas pelos peões. Nesse tutorial, simulei uma partida com 5 equipes, lembrando que o mínimo é dois e o máximo é de seis equipes para cada rodada. A partida começa com todas as equipes já na primeira casa.

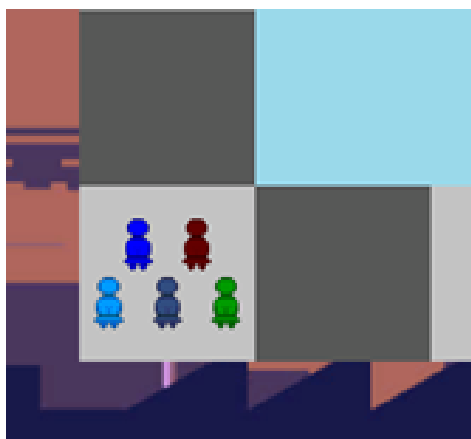


Figura 26 – Peões do tabuleiro

Do lado esquerdo da tela, existem cinco boxes com a numeração das equipes de acordo com as cores de cada figura: equipe 01 = vermelho; equipe 02 = azul; equipe 03 = verde; equipe 04 = cinza; e equipe 05 = azul. Abaixo das numerações de cada box, há a pontuação de cada uma das equipes que será alterada à medida que o seu representante acerte ou erre cada questão.



Figura 27 – Boxes das equipes

Além disso, dentro do tabuleiro, no canto inferior direito, está o dado virtual que, ao ser clicado com o mouse, emitirá um número de 1 a 6, correspondente à quantidade de casas que a equipe da vez avançará no jogo. Caso ela caia em uma das casas que contém a marcação “X2”, isso significa que ela, caso acerte a questão, terá a sua

pontuação dobrada. Caso erre, poderá ter a pontuação subtraída. Nas demais casas, isso não ocorre, ou seja, a equipe permanecerá com a mesma pontuação e na mesma casa.



Figura 28 – Imagem do dado do tabuleiro

Por fim, no canto superior direito da tela maior há um botão com a opção de fechar a tela do programa.



Figura 29 – Botão usado para fechar o programa

2. Comandos gerais de execução de movimentos das equipes

Como citado anteriormente, para cada equipe, haverá a figura de uma pessoa para representa-la no percurso das 24 casas do jogo de tabuleiro. Para pô-las em movimento, as equipes têm que acertar as questões propostas, as quais serão escolhidas automaticamente pelo programa, assim que o jogador da vez clicar com o mouse sobre o dado.

Os comandos de movimentos são os seguintes:

2.1. Para assinalar as questões, clica-se com o mouse sobre a opção que a equipe julgue ser a correta. Lembrando que existem dois tipos de opções objetivas: **verdadeiras** ou **falsas**; e **A**, **B**, ou **C**.

2.2. A equipe da vez não deverá exceder o tempo máximo de **30 segundos** para responder cada questão. Caso isso ocorra, a equipe perderá a vez e não pontuará.

3. Procedimento geral do jogo

O propósito do jogo é que as equipes acertem as questões, avancem nas 24 casas do tabuleiro, e dessa forma atinja a maior pontuação. Caso elas cometam erros, passasse a vez para a equipe seguinte. Com isso, aumenta-se a emoção do jogo, pois nesse espírito de competição, cria-se o desejo de acertar as questões para ganhar a pontuação e ser o vencedor. Ao atingir a pontuação preestabelecida, a equipe sagra-se campeã e o jogo se encerra.

APÊNDICE II

PLANILHA COM OS ENDEREÇOS ELETRÔNICOS DOS ANÚNCIOS

Seq.	Empresa / Entidade responsável pelo anúncio	Categoria do anúncio	Site pesquisado	Data e hora de Acesso
1	Petiscaria Lá em casa	Lanches	http://blogdocatete.blogspot.com/	23/01/2019 às 15h32
2	C&A	Vestuário	https://www.cea.com.br/	11/01/2019 às 10h48
3	Degustar Lanches	Lanches	http://blogdocatete.blogspot.com/	15/01/2019 às 15h45
4	McDonalds (Panquecas)	Lanches	http://www.meiosepublicidade.pt/wp-content/uploads/2018/03/image012.jpg	11/01/2019 às 11h29
5	Lojas Riachuelo	Vestuário	www.riachuelo.com.br	11/01/2019 às 10h48
6	Burgerking	Lanches	http://www.burgerking.com.br/	19/01/2019 às 22h08

7	Atacadão	Meio Ambiente	https://www.atacado.com.br/sustentabilidade/acoes-diversas/programa-sustentacao-12	19/01/2019 às 22h25
8	O Boticário	Cosméticos	https://www.boticario.com.br/presentes	19/01/2019 às 22h39
9	Avon	Cosméticos	https://belezap.avon.com.br/campanha-04/campanha-04-cosmeticos/?page=20	19/01/2019 às 22h52
10	Sprite	Refrigerantes	https://www.cocacolabrasil.com.br/marcas/sprite/sprite-lemon-fresh	19/01/2019 às 23h01
11	Apple (iPhone 6)	Celulares	https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/11/apple-confirma-data-da-pre-venda-do-iphone-6-e-6-plus-no-brasil.html	20/01/2019 às 09h27
12	Free Fire	Entretenimento	https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/free-fire-battlegrounds/feed/pagina-2.html	24/04/2019 às 09h45
13	Kibon	Lanches	https://www.kibon.com.br/nossas-marcas/cremosissimo/cremosissimo-creme.html	20/01/2019 às 11h47
14	Trident	Gomas de mascar	https://www.youtube.com/watch?v=Bnxgc-Y9Sx0	20/01/2019 às 15h37
15	Cacau Show	Alimentos	http://www.poupabusca.com/braganca-paulista-sp/cacau-show-shop	20/01/2019 às 14h03
16	Listerine	Higiene Pessoal	https://www.farmagora.com.br/listerine-tartar-control-500ml/99788-01	20/01/2019 às 15h43
17	Caloi	Mobilidade	http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/expocom/EX30-0705-1.pdf	20/01/2019 às 15h52

18	Reserva	Vestuário	http://revista.usereserva.com/2017/05/12/queremos-descobrir-os-concorrentes-da-reserva-tomara-que-seja-voce/	24/04/2019 às 21h37
19	Seed do Paraná	Celulares	http://www.portugues.seed.pr.gov.br/modules/galeria/uploads/1/celular.jpg	24/07/2019 às 21h15
20	Empresa Atlas	Acessórios	http://www.portugues.seed.pr.gov.br/modules/galeria/uploads/1/publicitario2.jpg	24/07/2019 às 21h19
21	Drogal	Higiene Pessoal	https://www.drogal.com.br/conj-niely-gold-shco-pos-quim/	02/08/2019 às 21h50
22	Lojas Rede	Higiene Pessoal	https://www.lojasrede.com.br/higiene	02/08/2019 às 22h05
23	Honda Carros	Mobilidade	http://www.portugues.seed.pr.gov.br/modules/galeria/uploads/1/carro.jpg	25/07/2019 às 16h20
24	Rexona	Higiene Pessoal	http://www.portugues.seed.pr.gov.br/modules/galeria/uploads/1/rexona.jpg	25/07/2019 às 16h22
25	Bigenenergy	Gomas de mascar	https://startpubli.files.wordpress.com/2015/06/bigenenergy-revista.jpg	25/07/2019 às 21h02
26	Folha de São Paulo	Entretenimento	http://www.publicidade.folha.com.br/folha/	25/07/2019 às 21h10
27	Coca-Cola	Refrigerantes	http://jipemania.com/coke/brasil/index.html	26/07/2019 às 23h10
28	Honda Motocicletas	Mobilidade	www.planmkt.com.br/pt/trabalhos/227/Anuncios-Comoto	27/07/2019 às 08h43

29	Coca-Cola	Refrigerantes	https://www.cocacolaportugal.pt/historias/coca-cola-nova-imagem-embalagens	03/08/2019 às 21h03
30	Coca-Cola	Refrigerantes	http://www.refrescosbandeirantes.com.br/campanhas/coca-cola-brasil-lanca-promocao-para-incentivar-uso-de-embalagens-retornaveis/	03/08/2019 às 21h21

APÊNDICE III

ANÚNCIOS E QUESTÕES UTILIZADOS NO PROPAGAME

Questão 01



Há alguma palavra composta por justaposição?

- a. Sim, tem 2.
- b. Sim, tem 1.
- c. Não tem nenhuma.

Questão 02



Essa marca de loja é feita por uma:

- a. Redução
- b. Abreviatura
- c. Sigla

Questão 03



A palavra composta por derivação imprópria gera:

- a. sorvete
- b. Lanche
- c. **Degustação**

Questão 04



A palavra formada por derivação prefixal no anúncio gera:

- a. **Reprogramação**
- b. Panquecada
- c. Manhãzinha.

Questão 05

RCHLO

RIACHUELO

Essa marca de loja é feita por uma:

- a. Sigla
- b. Abreviatura
- c. Redução

Questão 06



Observando as palavras do anúncio:

- a. Há dois neologismos
- b. Há dois estrangeirismos
- c. Há um estrangeirismo.

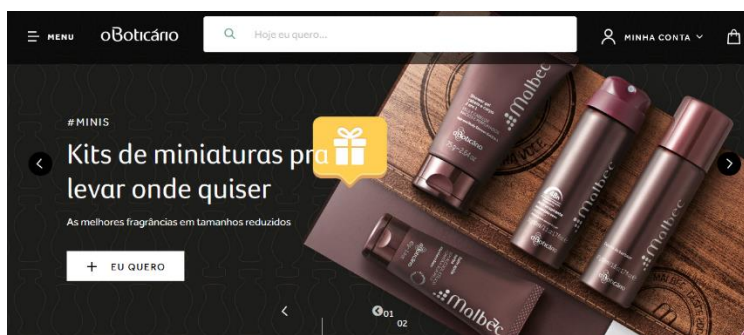
Questão 07



“Atacadão” e “sustentação” são formadas pelo mesmo processo?

- a. sim
- b. não

Questão 08



No anúncio:

- Há um estrangeirismo
- Há um neologismo
- Há composição por justaposição

Questão 09



A frase principal do anúncio contém:

- Derivação sufixal
- Estrangeirismo
- Derivação prefixal

Questão 10



Existe algum estrangeirismo nesse anúncio?

- Sim
- Não

Questão 11



Qual palavra tem o mesmo valor do prefixo da propaganda?

- a. Preferir
- b. Precarizar
- c. Premeditar

Questão 12



O elemento principal do anúncio se faz por:

- a. justaposição
- b. derivação parassintética
- c. neologismo

Questão 13



A derivação sufixal do anúncio se expressa no(a):

- a. Formato do pote
- b. **Consistência do produto**
- c. Sabor do produto

Questão 14



A derivação sufixal do anúncio se expressa no:

- a. sabor
- b. **frescor**
- c. máximo

Questão 15



O sufixo tem o mesmo sentido nas duas palavras do anúncio?

- a. Sim
- b. **Não**

Questão 16



Qual das palavras é formada pelo mesmo processo da função do produto?

- a. **Antissocial**
- b. Antenado
- c. Anteriormente

Questão 17



Em qual palavra há uma vogal de ligação?

- a. **Fragilidade**
- b. Trânsito
- c. Iguais

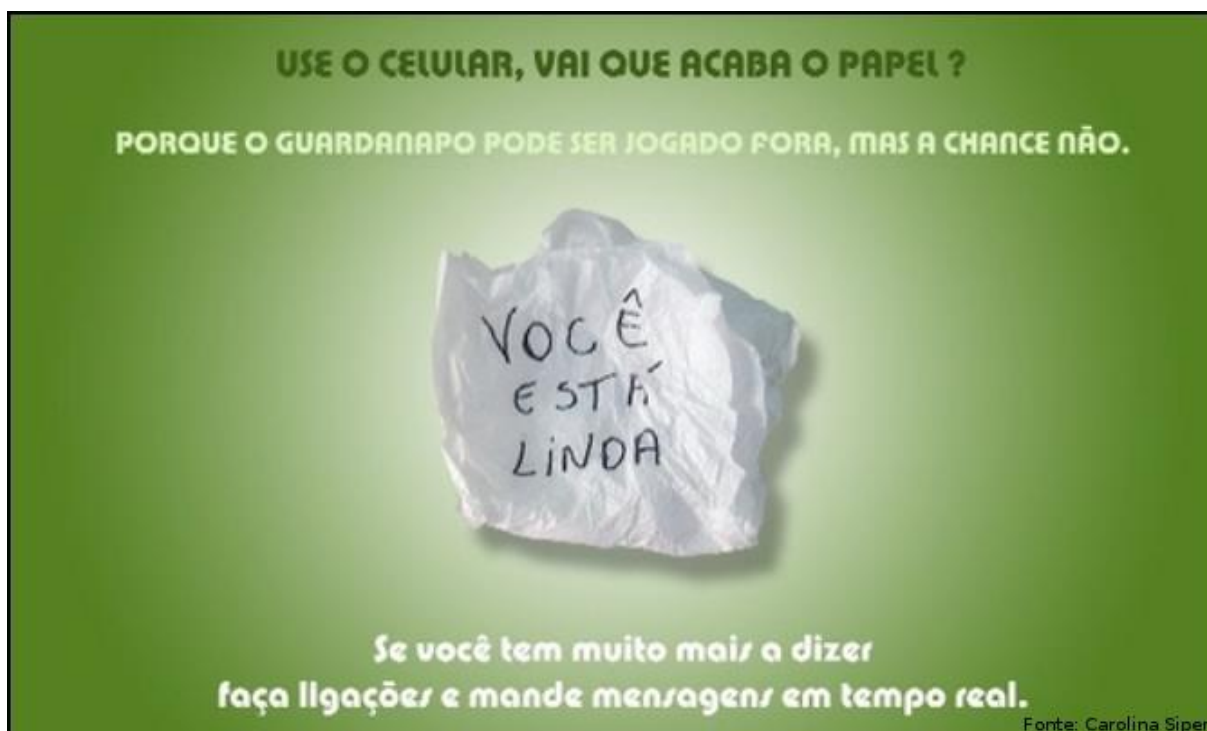
Questão 18



Uma derivação sufixal do produto do anúncio é:

- a. sapato
- b. **sapataria**
- c. sapatênis

Questão 19



No anúncio não existe palavra formada por composição por justaposição:

- a. Verdadeiro
- b. **Falso**

Questão 20



O sufixo presente no anúncio é igual a:

- a. Solúvel
- b. Amassado
- c. banqueiro

Questão 21



O produto é indicado:

- a. Para cabelos pintados
- b. Para cabelos não pintados
- c. Para pintar cabelos

Questão 22



No anúncio, o sufixo que indica inflamação está:

- a. Na boca
- b. **Nas gengivas**
- c. Nos dentes

Questão 23



O sufixo usado para se referir à cor do carro denota:

- a. **Afeto e carinho**
- b. Depreciação
- c. Racismo

Questão 24



As palavras por derivação sufixal que representam as pessoas do anúncio são:

- a. Galera e muvuca
- b. Grupinho e ruma
- c. **Multidão e aglomerado**

Questão 25



Não há palavras formadas por derivação parassintética no anúncio.

- a. Verdadeiro
- b. Falso

Questão 26



Todos os valores que norteiam a Folha de S. Paulo têm prefixos e sufixos simultâneos.

- a. Verdadeiro
- b. Falso

Questão 27



Qual sufixo sintetiza a ideia de que a Coca-Cola é única no mundo?

- a. -eza
- b. -ável
- c. -ada

Questão 28

Esse é pra ti que gosta de **MOTÃO**, com **MOTORZÃO**, mas com prequinho.

Condições imperdíveis na sua futura Honda. 0km é na Comoto.

Todos juntos fazem um trânsito melhor.

CBR 600F STD (2014/2015) **ABS** (2014/2015)
 Emprego a 40% **R\$ 658,00** **R\$ 714,00**
 Junho 0, 30% Junho 0, 30%

CB 1000R STD (2014/2015)
 Emprego a 26% **R\$ 966,00**
 Junho 0, 30%

XL 700V Transalp (2014/2015) **ABS** (2014/2015)
 Emprego a 24% **R\$ 759,00** **R\$ 806,00**
 Junho 0, 30% Junho 0, 30%

NC 700X STD (2014/2015)
 Emprego a 24% **R\$ 496,00**
 Junho 0, 30%

Honda **N. HAMBURGÃO** (011) 3533.5522 **SAPRANGA** (011) 3599.1108 **Comoto**

Os sufixos **-ão** e **inho** ajudam a convencer o leitor, destacando que:

- A moto é grande e potente, porém seu preço é pequeno.**
- A moto e o motor são grandes e caros.
- A moto é grande e potente e seu preço é alto.

Questão 29



Palavras formadas por derivação sufixal nesse anúncio vêm de:

- Sabor e origem
- Açúcar e calor
- Calor e Café**

Questão 30



Agregado ao sentido da palavra “**Retornável**”, tem-se a ideia de:

- Desconto
- Reutilização**
- Pagamento

ANEXO

TEXTOS DOS ALUNOS SOBRE A APLICAÇÃO DO JOGO

Aluno 1

22/11/19

Colégio Estadual Leonor de Azevedo

Disciplina: Língua Portuguesa

Professor: Jailson dos Santos

data 22/11/2019

No dia 22 que foi em uma segunda-feira. Aconteceu uma atividade onde o jogo tinha propagandas e tinha vários pontos.

Nesse jogo fiquei em 2º lugar com 30 pontos (quase ganhou) e o primeiro foi um colega de turma. E também tive pontos por todos os lados.

Aluno 2

Projeto Estudantil Segundo ano

Aluno:

Turma: 9: A

Disciplina: Português

Data: 11/11/19

O professor dividiu a sala em grupos diferentes e realizou um jogo de Tabuleiro que ia de realizar perguntas e os grupos comentavam e os grupos das pessoas podiam ajudar-las a responder. Foi um jogo bastante legal e gostei por que ele ajuda a interagir com as pessoas e com o quanto a disciplina está desinteressada.

Aluno 3

DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB
DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11	12	13
----	----	----

Atividade pós jogo

Escola: Colégio Estadual Quando Nacel

Prof: Jailson dos Santos

Aluno:

Turma: 9º Ano A

Exercer uma página de diário sobre a aula de hoje.

O dia de hoje foi interessante e divertido pois a minha equipe perdeu. O professor dividiu a sala em 5 equipes para fazer tipo um jogo online, na minha equipe eu era a líder mas perdi para Antony e jogar no meu lugar os outros membros nem falaram nada, por isso nós perdemos. Nós ficamos com 20 pontos só com metade da equipe vencedora, a equipe vencedora ficou com 40.

Mais foi divertido, deu para aprender muita coisa foi interessante e um dia diferente. gostei.



Aluno 4.

DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB
DOM	LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SÁB
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

33	33	19
----	----	----

Colégio Estadual Leandro Maciel

Disciplina: Língua Portuguesa

Professor: Jailson das Santos

Aluna:

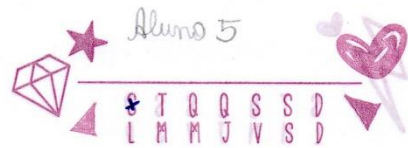
Atividade Pós Jogo:

Exercen uma página de diário sobre a aula de hoje:

O jogo foi divertido, algumas perguntas não deram para entender direito. Só ficou um pouco ruim porque as outras equipes atrapalharam e não ajudaram as suas próprias equipes.

A parte boa que foi destruir e ensinar aos alunos de uma forma leve e divertida, foi esperar que tenham mais assim. Todas ajudaram, minha equipe foi vencedora. Ajudou um pouco compreender as assem-





Colégio Estadual Leandro Maciel
 Disciplina: Língua Portuguesa
 Professor: Jailson dos Santos
 Data: 11/11/2019

A Tirridade por jogo:

Escrever uma página de diário sobre a aula de hoje:

Foi uma aula divertida onde tanto aprendemos como aprendemos o lado negativo que as outras equipes atrapalharam suas próprias equipes e a nossa também.

A minha equipe foi vencedora começei perdendo mais ganhei, espero que tenha mais jogos assim.



Aluno 6

Escola: Estadual Leandro Maciel

Aluno: _____ Data: 11/11/2019

Classe: 9ª A

Prof: Jailson

Querido querido, hoje na escola foi muito bom pois o professor apresentou um jogo muito bom sobre português, com propagandas. Esse jogo foi interessante, ~~mas~~ mesmo ele sendo meio chato. Enfim o que quero dizer é que o professor nos divertiu e nos ensinou ao mesmo tempo. É isso, olá: eu não ganhei: C.

Aluno 7

Colégio Estadual Alexandre Macedo
Disciplina: Língua Portuguesa
Professor: Jailton dos Santos

Data: 11/11/2020

Assunto:

Atividade pós Teste:

Descrever uma página de diálogo sobre a aula de hoje.

O dia de hoje, fizemos um jogo virtual, em que o participante tinha todos os tipos de perguntas e também que descrever quais eram as perguntas, que tipo de resposta com ela queria receber, também.

Porém durante início do jogo, tivemos que formar 5 grupos, 3 grupos de 3 pessoas, e 2 grupos de 2 pessoas para fazermos a brincadeira. Nós também que fizemos o jogo e a cada hora, tinha uma hora com perguntas difíceis, e as outras, tinham perguntas fáceis. Nós iniciamos com mais facilidade porque o professor tinha dado uma resposta para todos da sala e lá em cima perguntava para o grupo. Pois, eu achei muito interessante e muito legal para nós estudarmos melhor, aprendermos de uma maneira mais divertida.

Aluno 8

.....ele.....

11/11/19

"Elegio Estadual Leandro Maciel"

Disciplina: Língua Portuguesa

Professor: Jailson Dos Santos

Tema:

"Atividade Pós jogo"

Escrever uma página de diário sobre a aula de hoje

Foi um jogo muito interessante, que foi de tabuleiro, e a sala foi dividida em 5 grupos, e um componente de cada equipe era o líder para responder na frente juntos com os outros colegas, e cada grupo poderia ajudar a responder as perguntas. Foi um jogo diferente, divertido e eu particularmente gostei, por que ajudar a interagir e também para ver como está o desenvolvimento da gente na disciplina, e foi uma aula diferente, o professor está de parabéns.

Aluno 3



Colégio Estadual Uanderson Maciel

Aluno: _____ Data 11/11/2019

Disciplina: língua portuguesa

Atividade nas aulas

Escrever uma página de diário
sobre a aula de hoje

Sobre a aula de hoje foi sobre o
jogo e foi na sala de aula em
grupos e tinha que acertar mais
nem todo mundo acertaram
por na sala só teve um ganhador
grupo ganhador e o restante perde-
ram mais foi muito bom.



Aluno 10

11.11.2019

colégio estadual Jeanque Crivel
 Português
 1º ano

Aluno:

Atividade

Escreva uma página de diário
 sobre a aula de hoje.

A aula foi muito boa, porque o professor trouxe um livro interativamente para os alunos. Todos os alunos puderam participar cada um da sua maneira, foi uma aula diferente e gratificante. O professor deveria fazer mais vezes aulas como essas, para mudar um pouco da rotina do dia a dia que é bom.

Minha opinião -> Eu queria que as aulas fossem como a de hoje. Já sei bem se o professor passar os assuntos para sala toda, e os alunos compreenderem, todos participam.

Aluno 11

12/11/12

Orela Leonardo mor, D

Turma: 22A

Data: 12/11/12

Nome:

Atividade

então ocorreu uma atividade de um jogo que tinha vários perguntas e respostas. Nesse jogo tinha várias equipes. O meu grupo foi a equipe Verde onde ficamos em segundo lugar. A equipe Verde também foi a equipe azul.